imola
gokart&paintball szczegóły na stronie 115
imola
gokart&paintball

# Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTU

WRZESIEŃ 1998 (29) CENA: 4.90 ZŁ

338443

GRA RYTAS!

## SYSTEM SHOCK 2

## Hidden & Dangerous

GRA RYTAS!

## Tiberian Sun

BETA

## Soul Reaver: Legacy of Kain

BETA

ISSN 1428-2860

# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

# SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

BOX SOFT

Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

**SIMON THE SORCERER II**
Rewelacyjna gra przygodowa w pełni po polsku tak tanio!

PL 29⁹⁵zł

## Zamów przed premierą

159zł

**SINI STAR UNLEASHED**
Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

PL 159zł

**AMERZONE**
Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

149zł

**X-BEYOND THE FRONTIER**
Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

## W naszej ofercie znajdziesz:

149zł

**BREAKNECK**

PL 149zł

**CORSAIRS**

PL 99zł

**DUNGEON KEEPER 2**

PL 55zł

**AIRLINE TYCOON**
PROMOCJA! NIE SĄDŹ NIEMĄDRY - NIE PRZEPŁACAJ!

PL 55zł

**SAGA - GNIEW WIKINGÓW**

155zł

**CIVILIZATION CALL TO POWER**

119zł

**COMMANDOS**

165zł

**CHAMIONSHIPS MANAGER 3**

PL 99zł

**MORTYR**

99zł

**GRAND THEFT AUTO**

159zł

**C&C TIBERIAN SUN**

99zł

**LOCO**

155zł

**ALIENS VERSUS PREDATOR**

99zł

**BLACK DAHLIA**

PL 145zł

**HEROES OF MIGHT & MAGIC III**

55zł

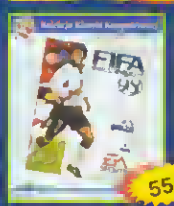
**IGNITION**

PL 55zł

**BROKEN SWORD II**

55zł

**SCREAMER RALLY**




55zł

**FIFA 98**

169zł

**HIDDEN & DANGEROUS**

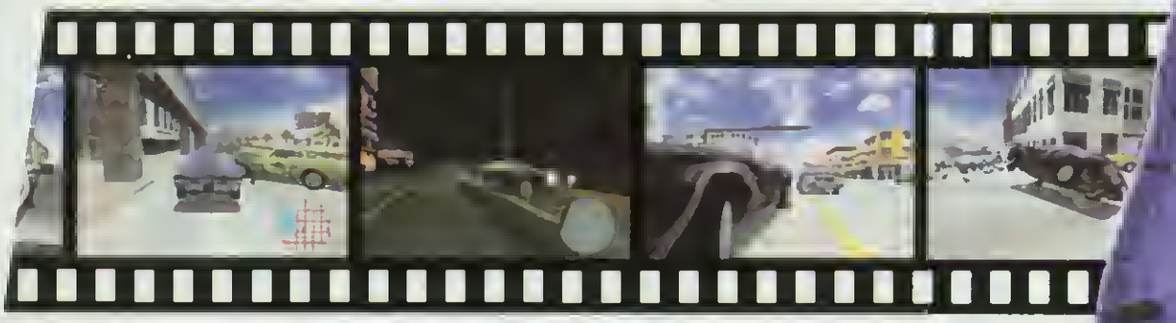
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ALPHA ANTAURI | 155 zł | ODDWORLD: ABE'S EXODDUS | 99 zł | LOMAX | 59 zł | RAGE OF MAGES | 89 zł |
| BLACK DAHLIA | 99 zł | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | 145 zł | MIGHT & MAGIC 7 | 199 zł | RAILROAD TYCOON II | 159 zł |
| BLADE RUNNER | 59 zł | OPERATIONAL ART OF WAR | 59 zł | MS AGE OF EMPIRES GOLD | 229 zł | RAILROAD TYCOON II EXP. SET | 79 zł |
| BLAZE & BLADE | 149 zł | PANZER GENERAL II | 89 zł | MS CLOSE COMBAT 3 | 249 zł | RAINBOW SIX | 159 zł |
| BLOOD 2 | 89 zł | PHANTASMAGORIA 2 | 69 zł | NBA LIVE 1999 | 155 zł | REALMS OF ARKANIA | 49 zł |
| C & C. TIBERIAN SUN | 99 zł | PINBALL 3D ULTRA | 89 zł | NEED FOR SPEED II | 89 zł | REFLUX | 55 zł |
| CAPITALISM + | 49 zł | POPULOUS 3 | 155 zł | NEED FOR SPEED 4 | 159 zł | RETURN TO KRONDOR | 149 zł |
| CARMAGEDDON 2 | 145 zł | PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99 | 135 zł | NEED FOR SPEED II | 89 zł | REVOLT | 89 zł |
| CESAR II | 59 zł | PRINCE OF PERSIA | 59 zł | NHL LIVE 1999 | 149 zł | ROLLERCOSTER TYCOON | 89 zł |
| CESAR III | 159 zł | QUAKE II MISSION PACK | 79 zł | NORTH vs SOUTH | 149 zł | SAGA | 55 zł |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2 | 159 zł | QUAKE II THE RECKONING | 99 zł | ODDWORLD: ABE'S EXODDUS | 99 zł | SAM & MAX | 89 zł |
| CHESSMASTER 5000 | 89 zł | | | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | 145 zł | SETTLERS III | 89 zł |
| CIVILIZATION: CALL TO POWER | 149 zł | | | OPERATIONAL ART OF WAR | 59 zł | SIM CITY 2000 | 155 zł |
| COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY | 109 zł | | | PANZER GENERAL II | 89 zł | SIM CITY 3000 | 55 zł |
| CREATURES 2 | 159 zł | | | PHANTASMAGORIA 2 | 69 zł | TUBE HOSPITAL | 55 zł |
| CRETURES DELUX | 49 zł | | | PINBALL 3D ULTRA | 89 zł | THIEF - THE DARK PROJECT | 149 zł |
| CROC | 55 zł | | | POPULOUS 3 | 155 zł | TOCA II | 175 zł |
| DISCWORLD | 59 zł | | | PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99 | 135 zł | TOMB RAIDER I | 99 zł |
| DIABLO HELLFIRE | 49 zł | | | PRINCE OF PERSIA | 59 zł | TOMB RAIDER II GOLDEN MASK | 99 zł |
| DIGGER SMALL WOOD | 49 zł | | | QUAKE II MISSION PACK | 79 zł | TOMB RAIDER III | 165 zł |
| DOOM 2000 | 89 zł | | | QUAKE II THE RECKONING | 99 zł | TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS | 165 zł |
| DONGEON KEEPER | 99 zł | | | | | TUNOK 2 | 79 zł |
| EXPENDABLE | 159 zł | | | | | UFO | 39 zł |
| FALCON 4.0 | 189 zł | | | | | UNREAL | 159 zł |
| FIFA 1999 | 159 zł | | | | | VIVA FOOTBALL | 155 zł |
| FINAL FANTASY VII | 174 zł | | | | | WAR GAMES | 99 zł |
| FLIGHT UNLIMITED 2 | 99 zł | | | | | WARZONE 2100 | 155 zł |
| GANGSTERS - ORGANIZED CRIME | 159 zł | | | | | WING COMMANDER PROPHECY | 59 zł |
| GET MEDIEVAL | 49 zł | | | | | WORMS ARMAGEDON | 169 zł |
| GETTYSBURG SID MEIER'S | 55 zł | | | | | X-COM APOCALIPSE (PL) | 59 zł |
| GRUNTZ | 49 zł | | | | | X-FILES UNRESTRICTED | 89 zł |
| HTA LONGON + MISJE | 129 zł | | | | | X-WING ALLIANCE | 199 zł |
| HALF LIFE | 79 zł | | | | | | |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (PL) | 149 zł | | | | | | |
| IMPERIALISM II | 159 zł | | | | | | |
| KNIGHTS AND MERCHANTS (PL) | 49 zł | | | | | | |
| KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL) | 85 zł | | | | | | |
| LEGO ISLAND | 99 zł | | | | | | |
| LEGO LOCO | 99 zł | | | | | | |
| LEMINGS PAK | 49 zł | | | | | | |

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

**W naszej ofercie znajdziesz również oprogramowanie SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64 i GAMEBOY COLOR - SZCZEGÓŁOWY cennik w NEO PLUS**

NOWY PRZEBÓJ AUTORÓW GRY *DESTRUCTION DERBY*

# DRIVER



***"Wygląd i wrażenia z gry pozwalają stwierdzić, iż przekroczono kolejne bariery standardu PlayStation"***
*- Official PlayStation Magazine*

***"Model fizyczny jazdy jest zadziwiający i z łatwością może stawić czoła poziomowi realizmu Gran Turismo"*** *- EDGE*

***"Faworyt w nominacjach do Gry Roku na PSX"*** *- PlayStation Pro*

Wyłączna dystrybucja w Polsce: **Licomp EMPIK Multimedia** sp. z o.o.
02-635 Warszawa, ul. Chochołowska 3C. Tel./fax: (22) 642 81 65; (22) 642 98 21. http://www.lem.com.pl
Pytaj w sklepach komputerowych lub zadzwoń do nas, by zamówić własny egzemplarz gry.

© 1999 Reflections, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Autorstwo Reflections, Inc. Driver oraz Driver logo są znakami handlowymi firmy Reflections, Inc. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp. GT oraz GT Games logo są znakami handlowymi, a logo GT logo jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy GT Interactive Software Corp. Inne znaki handlowe są prawnie chronione przez ich poszczególnych właścicieli.

# Warto Wiedzieć Więcej

magazyn internetowy

WWW.

NAJLEPSZY PRZEWODNIK PO CYBERPRZESTRZENI

www-mag.com.pl

TRADE
PRODUCTS
WEAPONS
LASERS
MISSILES
FIGHT
PROJECT
BATTLE
ATTACK
X
beyond the Frontier
Legendarny hit dziesięciolecia
powraca w nowej kosmicznej wersji.
Musisz to zobaczyć!
Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski
CODA
Sewade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11
CENA
149 zł
THQ
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

## Nieruchomości


Menu CD ..... 8
Nowości ..... 10
Prenumerata ..... 87
Skrzynka Niekontaktowa ..... 78


## Na Horyzoncie


Command & Conquer: Tiberian Sun ..... 22
Panzer General 3D Assault ..... 21
Rally'99 ..... 16
Soul Reaver: Legacy of Kain ..... 24
Star Wars: Force Commander ..... 17
Theme Park World ..... 20
Ultima IX: Ascension ..... 18


## Przygrywki


Cheaty ..... 56
Graj mistrza ..... 100
Miłe miłego początki ..... 101
Quakeworld ..... 62
Retro: Discworld ..... 26
Strony Mocy: Mocne Widmo ..... 94
Urza's Destiny
Nowe przetasowania w taliach ..... 66

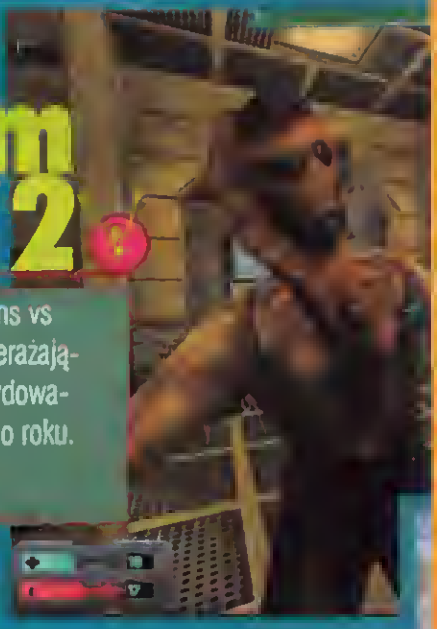

## Konkursy


Rozwiązanie konkursu z okładem ..... 27


## Odloty


Duża zabawa w małym samochodzie ..... 112
Johny, Room Bourack & Arab Ella ..... 89
Komix ..... 90
O tym co sam chodzi ..... 110
Red Hot Chilli Peppers ..... 104
Stresu naszego powszed... ..... 96
Sumo ..... 98
Ściągać każdy może ..... 64
Wild Wild West ..... 107
Wszystko wokół nas jakoś mierzy czas ..... 108
Y2K ..... 102

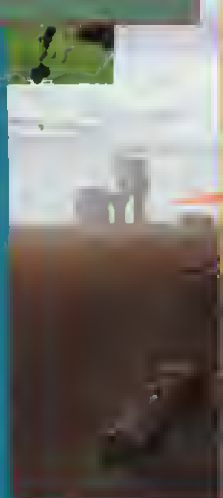

# System Shock 2



Mroczniejsza niż Aliens vs Predator, bardziej przerażająca od Half Life, zdecydowanie najlepsza FPP tego roku. Says RooS.

# Re-Volt

RE-VOLT to gra, wystająca o trzy antenki ponad tłum innych gier wyścigowych. Świetny pomysł, niecodzienne podejście do tematu i wzorowe wykonanie czynią z RE-VOLTA jedne z najlepszych wyścigów tego roku.



## Midtown Madness

W tej grze nie ma chwili bez mniejszych lub większych kolizji drogowych, a czasem ogromnych karamboli. Jeśli po partii MIDTOWN MADNESS będziesz chciał prowadzić samochód, odczekaj co najmniej pół godziny.

## Mechwarrior 3

Gra, mimo, iż traktuje o znanym już konflikcie w świecie Battletech, jest świeżutka, jeszcze ciepła i nadziana, niczym prosiak farszem, fenomenalnymi efektami graficznymi i mechowymi bajerami.

## Recenzje


| | |
|---|---|
| Airline Tycoon | 34 |
| Boss Rally | 39 |
| Castrol Honda Superbike 2000 | 46 |
| Highland Steel | 42 |
| [illegible] | 36 |
| Force 21 | 32 |
| Hard Truck | 38 |
| Hidden & Dangerous | 43 |
| [illegible] | 3[illegible] |
| Mechwarrior 3 | 53 |
| Midtown Madness | 40 |
| Re Volt | 50 |
| System Shock 2 | 28 |
| Unreal: Return To Na Pali | 52 |
| Warhammer 40000 Rites of War | 48 |


## Blachy

Całkiem [illegible] sam na stronie [illegible]

## Poradniki


| | |
|---|---|
| Discworld Noir | 75 |
| Dungeon Keeper 2 | 72 |
| Outcast | 69 |

# Reset

№ 9 (29) Wrzesień 1999

Lista płac:

- Redaktor Naczelny:
- Z-ca Naczelnego:
- Sekretarz redakcji:
- Dyrektor artystyczny:
- Sztab graficzny:
- PR MAN:
- e-mail:
- Korekta:
- CD Manager:
- Projekt graficzny Reset CD:
- Stali współpracownicy:

- Adres redakcji:
  Reset
  tel. (022) 828-55-85 do 90
  fax (022) 828-55-85 do 90
- e-mail: Reset
- Internet: WWW.Reset

- Kierownik produkcji:
- Prenumerata:
  e-mail:
- Reklama:
- Druk:
- Dział kolportażu:
- Wydawca: ZPR S.A.
- Mściwie panująca
  Dyr. wyd.:


- Wszelkie prawa zastrzeżone © by ZPR



NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

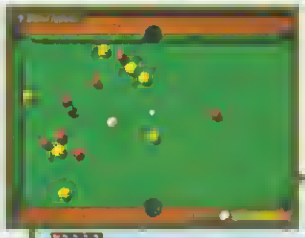
## dema gier

### Arcade Pool II
Wymagania: P75 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

### Fighting Steel
Wymagania: P200 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

### Hard Truck
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Zalecany Akcelerator 3D.

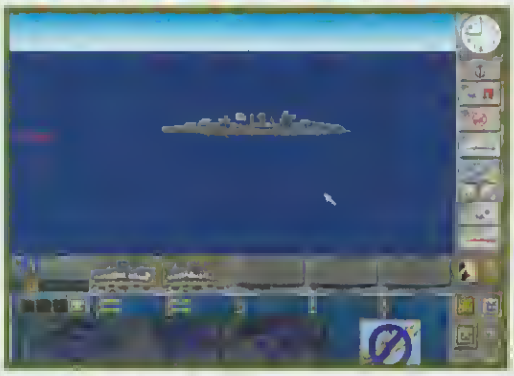
### Castrol Honda Superbike 2000
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D.



### Independence War Deluxe
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D.

### Outcast
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D.

### Panzer General 3D Assault
Wymagania: PII233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D 8MB Video RAM.



### Rage of Mages 2: Necromancer
Wymagania: P133 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

### Sinistar Unleashed
Wymagania: PII233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D.

### System Shock 2
Wymagania: P200 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Wymagany Akcelerator 3D.

### Startrek: Starfleet Command
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D.

### Tridonis
Wymagania: P100 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0.

### WarHammer 40K: Rites of War
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0.

### X-Beyond the Frontier
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D.

# Ponad 700 MB gorącego stuffu!!!

# Reset CD

## patchwork

Aliens vs. Predator Matrox C400 Patch

Expendable Matrox C400 Patch

Crand Prix Legends patch 1.1 ver. UK

Crand Prix Legends patch 1.1 ver. US

Hidden & Dangerous ver. Euro Patch 1.1

Kingpin Patch 1.1

MechWarrior 3 patch 1.1

Myth 2 Patch 1.3

Rage of Mages PL Patch

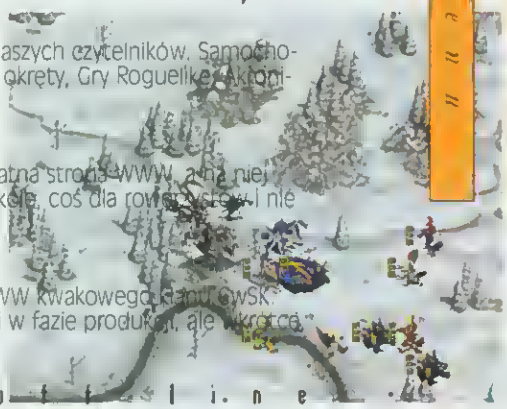
Railroad Tycoon 2 TSC patch 1.53

Sid Maier's Alpha Centauri patch 4.0

SW: Rogue Squadron Patch 1.2

TA: Kingdoms Patch 1.1

## Prezentacje



### Archer

Prywatna strona jednego z naszych czytelników. Samochody w straży pożarnej, Statki i okręty, Gry Roguelike, Aktionimy, Humor i inne.

### Wiesia

Bardzo ładnie zrobiona prywatna strona WWW, a na niej trochę o telefonii, linuxie, szkole, coś dla rowerzystów i nie tylko.

### CwSK

Offline oficjalnej strorony WWW kwakowego Clanu CwSK. Na razie jeszcze w większości w fazie produkcji, ale wkrótce, kto wie....

## Reset offline

## SOFT

### ACDSee 2.24

Szybka i wygodna przeglądarka plików graficznych, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów.

### DirectX 6.1 PL/US

Sterowniki, bez których nie zadziała większość nowych gier i programów

### Easy CDDA Extractor 3.05

Bardzo ciekawy, o bardzo dużych możliwościach program do tworzenia plików mp3 i nie tylko, obsługuje CDDB. Dodatkowo w katalogu z programem znajduje sie patch uaktualniający MS Audio do najnowszej wersji. Shareware.

### GoIZilla 3.5

Bardzo przydatny program dla wszystkich ściągających pliki z Internetu. Potrafi dokończyć ściąganie pliku jeśli nastąpiło zerwanie połączenia.

### HTMLowiec 5.0

Edytor stron WWW z możliwością tworzenia animowanych GIF'ów, obróbki grafiki, konwersji polskich znaków, obsługą skryptów, itp. Shareware.

**Uwaga - nasz Cybertalerzyk mocno spasł się na wakacjach. Teraz, dzięki nowej technologii waży ponad 700 MB, a każdy z nich jest niepowtarzalny i gorący. Niestety, starsze napędy CD mogą mieć problemy z czytaniem płytki. W chwili, gdy były produkowane, nie było jeszcze takich cudeniek. Mamy nadzieję, że u ciebie wszystko działa cacy.**

### ICQ 99a

Najpopularniejszy program do komunikowania się on-line.

### mIRC 5.6

Jeden z najpopularniejszych klientów IRC. Shareware.

### PitPad 2

Edytor tekstowy mogący posłużyć jako bardzo rozbudowany zastępnik windowsowego notatnika. Dodatkowo oferuje sprawdzanie pisowni, konwersję tekstu, i inne użyteczne funkcje. Freeware.

### PCS Podglądacz 4.1

Przeglądarka plików zapisanych w różnych formatach. Potrafi wyciągać zawartość plików EXE lub DLL i zapisywać je na dysk, przeglądać czcionki, schowek, łapać ekrany i nie tylko. Shareware.

### Rejestrator połączeń 1.0

Program służący do obliczania kosztów, parametrów i statystyk połączeń modemowych w środowisku Windows 95/98/NT. Shareware.

### Szklarz 1.1

Program służący do zmiany ukrytych ustawień systemu Windows. Freeware.

### WinAmp 2.24

Najpopularniejszy program do odtwarzania plików mp3.

### Windows Commander 4.01

Bardzo wygodna nakładka a la Norton Commander, na Windows 95. Wbudowany klient ftp, paker zip i wiele innych przydatnych funkcji. Shareware.

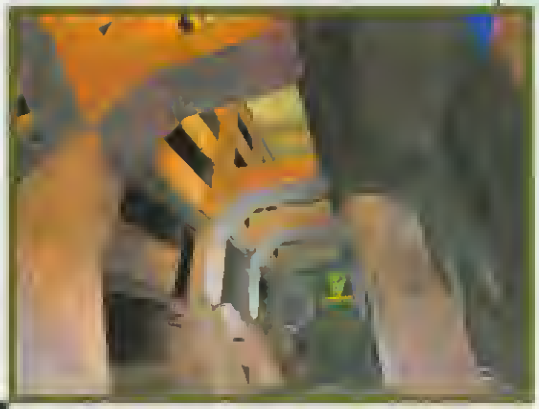
### WinRar 2.50, WinZip 7.0

Niezbędne programy do archiwizacji plików.

### QuakeWorld

by RooS

Najnowszy stuff. Najważniejsze dla kwakowców pliki, dema, filmy, MODy, konwersje itp



# widoki na przyszłość

Tryllu

**Chlip, chlip. Hostessa ubrała się i puszła, a lód w drinku się stopił. Smutny koniec wesołych wakacji. Ale, jak to mówię, „zła dobrego początki", czy jakoś tak... Okazało się, że szampan dobrze wpływa na cerę. Redakcja wróciła makabrycznie opalona, wszędzie węgiędamę jak plemię z Zimbabwe. Jeżeli chodzi o rynek growy, to wciąż jest on rozgrzany sierpniowym słońcem. Producenci i wydawcy, mimo iż z leżaków, przebąkują coś cicho o DIABLO 2, TOMB RAIDER 4, nowym NFS czy też WILD, WILD WEST. Przydałyby się jakieś targi, bo inaczej chłopcy będą się rozkręcać aż do Bożego Narodzenia. Przemyćcie zatem Reset do szkoły lub pracy i zagłębcie się w lekturze. Studenci mogą się jeszcze poobijać, a my zabieramy się do pracy z przerwami na masowanie obolałego naskórka.**

Jeżeli chodzi w wklepywanie maści na poparzenia, to wziąłem na szczęście numer do hostessy.

## MECHOSOMA

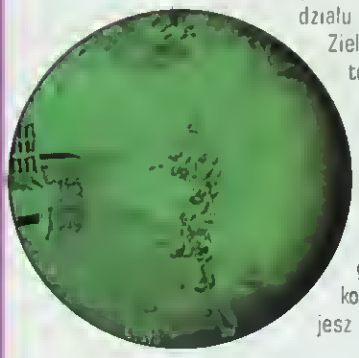
[K D Lab]

Co najbardziej przykuwa uwagę graczy? Często są to gry łączące kilka gatunków. Co powiecie więc na krzyżówkę erpega, strategii, wyścigów i przygodówki? W tej właśnie pokręconej konwencji utrzymana będzie MECHOSOMA. Istniejący w kosmosie od dawna Kościół Mechosoma, poszukujący inteligentnych istot głoszących jego wiarę, dotarł na Ziemię. Kradnie on ludzkie dusze, dając im możliwość zostania Mistrzami i sprawowania kontroli nad Czasem i Wolą oraz nad tłumem bezdusznych Ekstraktów. Cała ta dziwna fabuła według autorów jest prosta i przejrzysta, a co najważniejsze, wciągająca. Trzynaście bajecznych światów, mocny silnik TrzyDe (Surmap 2), dawka magii i motoryzacji; brzmi zachęcająco. Czy to ja jestem taki pokręcony, czy świat tak zdziwaczał?

## SPEC OPS 2: GREEN BERETS

[Record Games & Zombie]

Po dużym sukcesie strzelanki SPEC OPS jej twórcy nie zasypywali tych śmiesznych owoców w popiele. Poszli za ciosem tworząc mającą się ukazać jeszcze w tym roku drugą część gry, opatrzoną tytułem GREEN BERETS. W niej to wcielisz się w rolę dowódcy oddziału niezłomnych Zielonych Beretów (Bez Antenki). W szeregu misji rozgrywających się w niemal każdym zakątku Ziemi zapobiegniesz eskalacji konfliktów, uratujesz zakładników, zniszczysz konwoje i (w wolnych chwilach) światowy terroryzm. Na uwagę zasługuje silnik Viper 2, zapewniający dynamiczne oświetlenie, lepszą animację postaci i fotorealistyczne tekstury. Znacznie rozbudowano system zranień i ruchu pocisków, zadbano o mądrzejszego komputerowego przeciwnika, multiplayer i nieźle zapowiadający się interfejs dowodzenia.



Tylko gdzie tu dziś dostać zielony beret? Cieć (znaczy gospodarz domu) ma tylko czarny i, co gorsza, z antenką.

## STAR TREK: ARMADA

[Activision]

Firma Activision poszła po rozum do czaszki i zaskakując wszystkich ogłosiła plany wydania strategii czasu rzeczywistego opartej na idei STAR TREK. Specjalnie stworzony na potrzeby tytułu silnik Storm 3D ma zaspokoić gusta najwybredniejszych graczy, oferując bogactwo wszelakich świecidełek, przeźroczystości, poruszających się w kosmosie obiektów i innych cudów-widów. Misje dzielą się na single i multi-player.

jest ich odpowiednio 25 i 30, wszystkie dokładnie odzwierciedlają startrekowy świat. Akcja gry rozpoczyna się pół roku po zakończeniu filmowej serii Deep Space 9. Wcielasz się kolejno w dowódcę sił

Federacji, Klingonów, Romulan i Borgów, skupiając uwagę przede wszystkim na walce, budowie jednostek i zagarnianiu drogocennych minerałów.

RTS do kwadratu pomnożony przez ograną serię równa się... tu nadal jest kosmiczna niewiadoma.

## DESCENT: FREESPACE 2

[Volition Inc.]

Przez ostatni rok programiści z Volition Inc. zajmowali się przygotowywaniem godnego następcy gry FREESPACE. Sequel zaczyna się 32 lata po zakończeniu Wielkiej Wojny, gdy pojawia się nowa rasa chcąca opanować galaktykę.

Jak zawsze trzeba ją wyeksmitować, tym razem przy pomocy 12 latających pojazdów spośród 70 statków obecnych w grze. Każdy z nich uzbrojony jest po ożaglowanie (na wiatr słoneczny, rzecz jasna), a największe wrażenie robią statki Capital — dziesięciokrotnie większe niż superdestroyer z pierwszej części. W ponad 30 misjach uczestniczyć będzie nieraz kilkadziesiąt fregat na raz, tworząc lokalny mini-chaos. Bądź grzeczny, a FREESPACE 2 dostaniesz pod choinkę zamiast rózg.

## LARA & PLAYBOY

Sąd przyznał rację Core Design, właścicielom praw do używania tytułu TOMB RAIDER i nazwiska LARA CROFT, po tym, jak firma ta zaskarżyła Playboya o wykorzystywanie owych nazw w swoim czasopiśmie. Na okładce sierpniowego numeru zostały one powiązane z nagą modelką Nell McAndrew, która była pierwowzorem dla cyfrowej Lary. Sąd nakazał zaklejenie spornych tekstów na 20 tys. egzemplarzy Playboya, które ukazały się w Wielkiej Brytanii. Firma Core nie chce, jak zapewniają jej szefowie, aby postać CROFTÓWNY kojarzono z nazwą pisma. Co ciekawe, nakaz ten nie dotyczy Playboya w innych krajach oraz zdjęć i tekstów wewnątrz numeru.

## NATIONS: FIGHTER COMMAND

[Psygnosis]

Panowie z Psygnosis przez ostatnie kilka lat szybowali z pomysłem symulatora lotu osadzonego w czasach II Wojny Światowej, a już lada moment zobaczymy, czy miękko wylądują.

W grze możesz opowiedzieć się po stronie jednego z trzech państw: Niemiec, USA i Wielkiej Brytanii (cóż za niespodzianka!). Każde z nich dysponować będzie 15 historycznymi misjami i kilkoma nie mniej prawdziwymi samolotami, takimi jak Spitfire, Mosquito, P-51 Mustang, Thunderbold, ME-262, FW-190. FIGHTER COMMAND wyposażono w 3 tryby realizmu i tyleż samo poziomów trudności. Niepowtarzalne obłoczki i eksplozje, błyskawice, zmieniające się warunki pogodowe i Dolby Surround wróżą całkiem niezłą rozrywę. Masz już pilotkę?

## NHL CHAMPIONSHIP 2000

[FOX Sports]

Trzask łamanych kijów i kości oraz krążek pędzący z prędkością 100 km/h — zwykle widoczki, jakimi raczą hokeiści na lodowym wybiegu. Już w październiku taflę tę będziemy mogli przenieść do swojego domu, a to z pomocą NHL CHAMPIONSHIP 2000, w pełni licencjonowanego produktu ze znaczkiem FOX. W grze natrafimy na wszystkie znane z TV drużyny, lodowiska i nazwiska łącznie z Mr. Czerkawskim. Te baryłkowate ciała sterowane będą przez, jak zapewniają foksiarze, nieglupi system sztucznej inteligencji, a pokaźny zestaw strategii moż-

liwych do zastosowania w czasie meczu uraduje każdego domorosłego trenera. Do tego dochodzi edytor graczy, obsługa dźwięku przestrzennego, realistyczne ruchy łyżwiarzy, 10-cio osobowy tryb multiplayer i nieodzowne bójki na lodzie. Poślizgamy, zobaczymy.

## SID MEIER'S: ANTIETAM!
[Firaxis Games]

W związku z rocznicą bitwy pod Gettysburgiem chłopcy z Firaxis postanowili odświeżyć nieco SM: GETTYSBURG! i przymierzają się do wydania w ciągu kilku miesięcy gry ANTIETAM! — prekursora nowego cyklu Serii Największych Bitew. ANTIETAM! katapultuje cię na historyczne pole pod Gettysburgiem, gdzie rozegrała się jedna z najkrwawszych bitew Wojny Secesyjnej. Au-

torzy po wysłuchaniu głosów nieujarzmionych fanów wprowadzili pewne zmiany. Dodali na przykład kilka oddziałów: Zouave, Brygadę Irlandzką, Tygrysy Luizjańskie, strzelców wyborowych oraz nowe elementy terenu, a także poprawili nieco umiejętności taktyczne komputera. Jak to zazwyczaj bywa, będziesz mógł jeszcze raz rozegrać wiele historycznych akcji próbując zmienić losy bitwy, a generator scenariuszy nie pozwoli ci znudzić się za szybko. Mimo to wciąż jest to pomysł z brodą hodowaną od Wojny Secesyjnej.

## MECHWARRIOR 3 ADD-ON
[Zipper Interactive]

Wszyscy mechaci fani mogą odetchnąć z ulgą. Nie będą musieli w długie zimowe wieczory męczyć po raz 56 tych samych misji, bo jeszcze przed Świętami powinien ukazać się pierwszy oficjalny dodatek do M3. Wśród nowych, multiplayerowych elementów znajdziemy bazy ofensywne i defensywne oraz tryb multi-round, w którym walcząc przez szereg zadań rozbudowujemy naszego mało groźnego z początku meszka. Dodano także sześć nowych robotów i kilka eksperymentalnych broni, takich jak X-Pulse Laser i pociski Thunderbolt, które wystrzelone salwą łączą się przed uderzeniem w jeden.

Misje single-player mają być trudniejsze i będą wymagać większego główkowania, a przeciwnicy staną się agresywniejsi.

No, mesiu, puść juz tę nogawkę. Puuuszczaj!

## RED THUNDER
[Edensoft]

VICTORY IN THE EAST 1: RED THUNDER — tak brzmi pełna nazwa gry realizowanej przez nieznany zespół Edensoft. Zapoczątkuje ona serię gier strategicznych koncentrujących się na letniej ofensywie radzieckiej z roku 1944 na Białorusi i we wschodniej Polsce. Edensoft chwali się bardzo precyzyjnym systemem rozkazów, do tej pory nigdzie nie stosowanym, dzięki któremu możliwe stanie się kierowanie najmniejszymi nawet jednostkami. W Czerwonej Burzy zastosowano stary i sprawdzony system hex'ów. Zadbano również o takie detale, jak partyzanci, maruderzy, charakterystyczne radzieckie zagrywki, edytor misji i inteligentnego adiutanta. Za Leninuuuuuu! Agoń!

## TOMB RAIDER 4
[Eidos]

Zagadka — która z gier sprzedała się w 16 milionach egzemplarzy? Nie, nie jest to PYŁ. Chodzi o TOMB RAIDERA. „Najeźdźca katakumb" w osobie Lary Croft znowu powraca, w czwartym wcieleniu, tym razem jako THE LAST REVELATION. Wydanie gry planowane jest na tegoroczny listopad. Akcja przygody rozgrywa się w Egipcie, gdzie Lara postanawia ukraść amulet z krypty Seta, co powoduje uwolnienie jego właściciela. Co zaoferuje nam czwarty TR? Wyliczmy: ciągłość akcji — zgrabne przejścia między filmami a samą grą, całkowicie nowy system kieszeni umożliwiający łączenie przedmiotów, pamiętnik pomagający rozwiązywać zagadki, kompas, mapę i elektryczną pochodnię. Dodajmy do tego nowe bronie (kusza z laserowym celownikiem i granatnik), zmieniony system celowania umożliwiający szybką zmianę „zwierzyny", nieco inne łamigłówki, nowy model Lary i kilka dodatkowych umiejętności. Główną atrakcją będzie jednak podrasowany silnik 3D, uwypuklający... hmm... piękno otaczającego świata.

## SHEEP
Empire Interactive

Było już wiele gier, w których głównymi bohaterami były zwierzęta. Jednak nic, co widzieliśmy, nie przygotowało nas na to. Dwca. Normalne zwierzę, prawda? Nieco inny pogląd ma firma Empire. Tym sposobem jeszcze tej zimy na półki trafi gra SHEEP. Nie będzie to jednak ani symulator beczenia ani też strategia oparta o przemysł wełniany, lecz gra zbliżona do LEMMINGÓW. Przeistoczysz się w juhasa i przejmiesz kontrolę nad jednym z pięciu gatunków owiec, a wszystkie bez wyjątku wyróżnia jedna cecha. Są niemiłosiernie głupie, giną w zastraszającym tempie, więc trzeba ich pilnować. Dla

smaku dodam tylko, ze zwierzaki te pochodzą... z innej planety i teraz wracają do domu. Co ciekawe, rozpoczęły się już prace nad serialem animowanym bazującym na tej grze. Myślę jednak, że Cartman, Stan i spółka wytrzymają konkurencję owieczek, nawet pozaziemskich.

losia amerykańskiego i europejskiego, a wirtualni strzelcy będą mogli wykazać się na ośmiu światowej klasy terenach łowieckich, które są aż cztery razy większe niż w poprzedniej części. Myśliwi nauczyli się już także kucać i wchodzić na drzewa, zwiększono arsenał środków leśnej zagłady oraz poszerzono możliwości tropienia zwierzyny (niegłupiej zresztą) o ślady krwi, odciski na śniegu i otarcia kory. Gdyby do tego dodać jeszcze bynajmniej nie wirtualne ognisko z pieczoną dziczyzną...

## TREAD MARKS
[Longbow Digital Arts]

Czy ktoś powiedział, że nie można ścigać się 60 tonowym pojazdem z dużym wyrostkiem na czole? Goście z LDA twierdzą, że można i w pierwszym kwartale 2000 roku będą się starali usadzić nas w kabinie czołgu. Każda maszyna będzie uzbrojona, począwszy od działa a skończywszy na rakietach kierowanych, co służyć będzie zwolnieniu czy unieruchomieniu przeciwników. Dość ciekawie zapowiada się teren, który będziemy walcować: w pełni 3D, a w dodatku deformowalny w czasie rzeczywistym. Tylko o Szariku ani słowa.

## TROPHY BUCK 3D
[Sierra Sport]

Synku, przestań strzelać do wróbli i kur sąsiadów! Masz tu TROPHY BUCK 3D, sequel jednej z lepszych myśliwskich gier komputerowych.

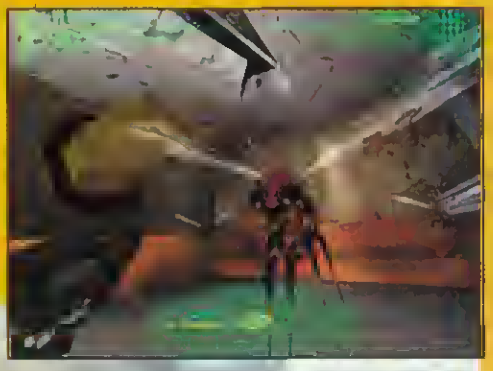
I tym razem Sierra się postarała. Dodano dwa nowe gatunki:

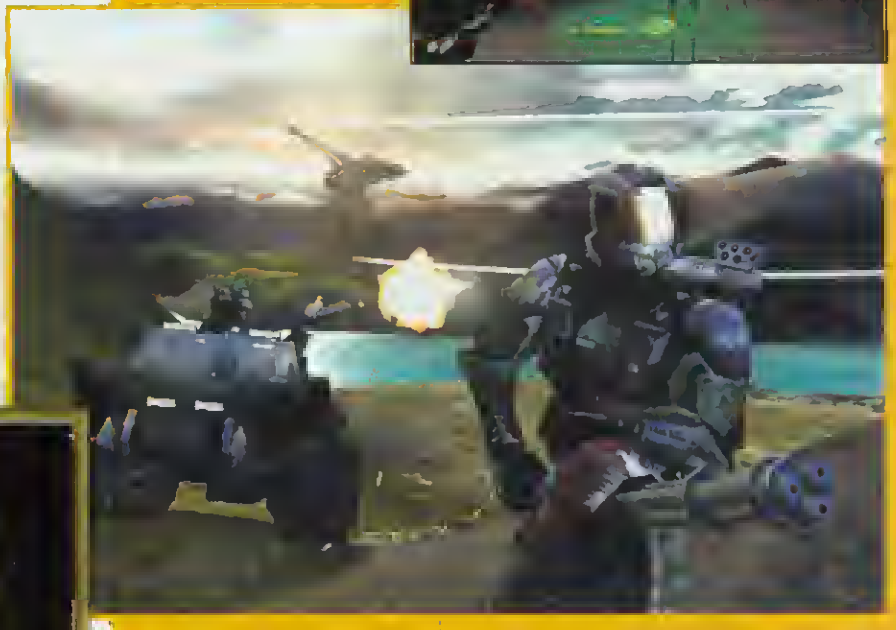
## WILO WILD WEST
[Soutlpeak]

Kiedy pięć lat po zabójstwie Abrahama Lincolna prezydent U.S. Grant postanawia odbudować teatr, w którym zginął jego kolega po fachu, niejaki The Bull zaczyna grozić mu śmiercią. Nikt nie zna prawdziwej tożsamości Byka, ale znaleźli się za to dwaj agenci służb specjalnych, którzy zamierzają tę zagadkę rozpracować. Tak oto rozpoczyna się gra WILO WILO WEST — klasyczna przygodówka z elementami akcji, której premierę ustalono na tegoroczny listopad. Twórcy gry zrezygnowali z wszędobylskiego ostatnio Trzy-De na rzecz renderowanych podkładów 2D i elegancko modelowanych postaci. Fabuła podzielona jest na cztery epizody zręcznie obudowane mnóstwem misji i wątków, w których dostajesz swobodę wyboru któregoś z agentów. Ułatwi to rozwiązywanie zagadek typu weź-pokombinuj-użyj. W końcu organ wewnątrzczaszkowy masz nie od parady.

## HALO
[Bungie]

... to kolejna (obok ONI) produkcja firmy Bungie, określana jako epicka gra akcji typu TPP z elementami science-fiction. Przenieśmy się błyskawicznie w daleką przyszłość, kiedy to wciąż nękany rodzaj ludzki musi toczyć walkę z najeźdźcami z kosmosu. Jedynym ratunkiem okazuje się być kosmiczny pierścień (ze światem w środku), a przejęcie nad nim kontroli gwarantuje wygranie wojny. Autorzy postarali się o stwo-





rzenie otwartego, chętnego do zbadania świata, nie podzielonego na misje i nieliniowego. Ciekawie zapowiada się tryb multiplayer, w którym kilku graczy będzie mogło na przykład obsługiwać pojazd — jeden prowadzi, a reszta ostrzeliwuje nieprzyjaciela. Nieodzowny jest do tego wyrafinowany silnik 3D, wzbogacony o wielowymiarowy dźwięk, niekonwencjonalny system animacji i masę cieszących wzrok efektów specjalnych. Niezle halo.

## SPLINTER
[Chrome Interactive]

Czasy obecne. Trwają tajne badania nad miniaturyzacją ludzi, broni i przedmiotów. Jeden z głównych naukowców pracujących nad tym projektem porywa prototypowy Mikroskopijny i Eksperymentalny Statek Powietrzny Szybkiego Reagowania, zwany potocznie Splinterem. I tu wkraczasz ty — pilot i agent sił specjalnych. Zostajesz zmniejszony i wyposażony w niestandardową broń, po czym zasiadasz za sterami drugiego Splintera i ruszasz tropem rządowej zguby, w czym pomagać ci będzie dwóch innych członków załogi.

Gierka oferuje niecodzienne poziomy: mrowiska i wnętrza komputerów, w których mikro-czoło stawisz małym dotychczas przeciwnikom. Trzy osy na szóstej!

## DIABLO 2
[Blizzard]

Erich Schaefer z grupy Blizzard North zajmującej się produkcją wyczekiwanego DIABLO 2 rzucił kilka słów na temat potworów, jakie już niebawem zobaczymy w grze. Jak twierdzi Schaefer, na razie przygotowano ponad 60 (!) różnych modeli, a wciąż trwają prace nad zmianami palet kolorów, co docelowo dać ma ponad 200 bydlątek, każde z nich inteligentne i dysponujące innymi czarami. Oprócz tego w grze spotkamy postacie typu: Unique i Champion, z losowo wybieranymi umiejętnościami lub całym ich kompletem, Spawner — zachowujące się podobnie do potworów, oraz inne obiekty, na przykład wieżyczki strzelające ognistymi kulami. Ciekawe, jak długo jeszcze ci sadyści każą nam czekać?

## NEED FOR SPEED: MOTOR CITY
[Electronic Arts]

NFS-y mnożą się jak hedonistyczne króliki. Jeszcze nie zużyliśmy benzyny z ROAD CHALLENGE, a tu projektanci z EA chcą nas uraczyć piątą częścią o podtytule MOTOR CITY. Tyle, że tym razem NFS się cofnął.

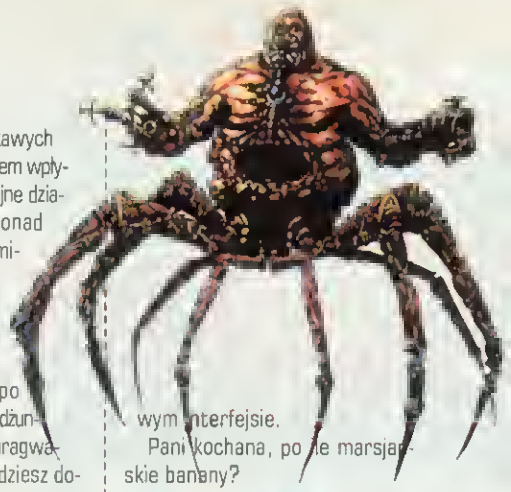
Nie, nie w rozwoju, ale w czasie! Do dyspozycji dostaniemy takie cudeńka jak Ford Coupe, Chevrolet Sport Bel-Air, Pontiac GTO, Mustang Boss 302 i Corvette Stingray. Słabo? Jeśli nie, to dobije cię nowy tryb street-racing, w którym to śmigać będziesz po ulicach wielkich miast. Ciekawa jest też całkowita swoboda w dopieszczaniu pojazdu — możesz przemalować blachę, tu i tam coś obciąć tworząc cabrio, zmienić wlot powietrza, tłumik lub kilka innych elementów bryki. Zmęczony będziesz mógł podjechać pod jedną z wielu knajp internetowych, pogadać z innymi kierowcami i napić się piwa. Bezalkoholowego.

## HANGSIM
[Wilco Publishing]

Lada moment powinna się ukazać nowa gra produkcji Wilco Publishing — HANGSIM. Jest to kolejny symulator, ale z tych, jakich jeszcze świat nie widział. Otóż w łapki otrzymasz kilka dziwnych latających maszyn, między innymi lotnię i paralotnię, wszystkie w pełni modyfikowalne. Jako, że „realizm przede wszystkim", autorzy zadbali o elementy takie jak prądy termiczne, zawirowania nad szczytami gór, oślepiające słońce, chmury, góry, lasy, miasta i zbiorniki wodne, stworzone w 16 bitokolorowym trybie 3D. Całkowita, 360 stopniowa swoboda ruchów, kilka trybów rozgrywki (m.in. strzelanie do innych lotniarzy) i wbudowany GPS pomogą przetrwać zimę nie tylko amatorom lotni. Dobra, ja spadam.

## ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT
[dos]

Weźmy szczyptę X-Com, szczyptę C&C i wymieszajmy. Co powstanie? Strategiczny thriller ABOMINATION. Wszystko zaczyna się w momencie, gdy tajemnicza plaga wyniszcza Amerykę. Z nieszczęściem tym związany jest kult The Faithful oraz hordy zmutowanych Brood, dość nieciekawych osobników będących owocem wpływu Obcych na sekty religijne działające na Ziemi. Przez ponad 300 niepowtarzalnych misji, począwszy od zimnej Syberii aż po parne dżungle Paragwaju, będziesz dowodził oddziałem komandosów w izometrycznie widzianym, bogatym w szczegóły świecie, eliminując zło na 150 sposobów, bo tyle jest rodzajów broni. Dodajmy pękaty tryb multiplayer (nawet w wersji przez e-mail!) oraz fakt, ze gra pojawi się jeszcze tej jesieni. Obrzydliwie fajnie.

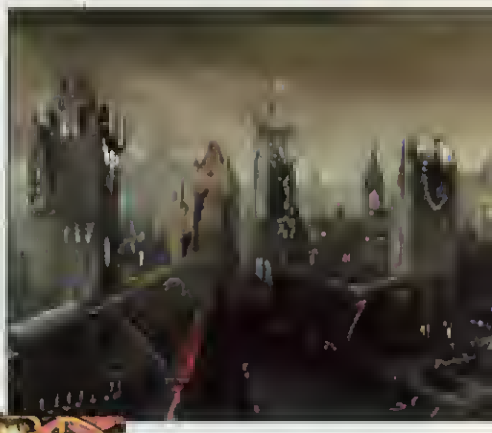


## FREELANCER
[Microsoft]

Mamy XXX wiek. Słoneczna Wojna w naszym Układzie już się skończyła, a władzę przejęły Cztery Domy Ludzkości chcące skolonizować kosmos aż po jego krańce. Obecna sytuacja to raj dla rzezimieszków, złodziei i kupców, a ty musisz wkręcić się w to bagienko. Masz statek, możesz go dozbroić, tyle że wymaga to funduszy, a te zdobędziesz na przykład handlując.

Według Microsoftu kluczowym atutem FREELANCERA jest prostota — zagrać możesz od razu po rozpakowaniu pudełka, bez czytania opasłych instrukcji. Po to zaprojektowano niecodzienny system nawigacji statkiem, oparty na ikonkowym interfejsie.

Pani kochana, po co te marsjańskie banany?



## BODYBOARD
[Mida Interactive]

Nie każdy umie pływać na desce surfingowej. Nie jest to powód, żeby dać tym wszystkim pięknym falom spokój. Po co stać na desce, jeżeli można się na niej położyć, doczepić płetwy do stóp i dać upust energii? Na tym właśnie polega idea bodyboardingu i jeszcze przed zimą ma zamiar ucyfrowić ją Midas Interactive, przygotowując grę MIKE STEWART'S PRO BODYBOARDING. Cztery rodzaje zabawy, w tym jeden dwuosobowy, lub jeśli ktoś woli — koedukacyjny, trzy stopnie trudności, osiem urządzeń do pływania, czyli desek bodyboardingowych i podobna liczba lokacji stanowić będą ciekawy zestawik dla miłośników słonej $H_2O$. Nie zapominajmy oczywiście o obsłudze Glide i Direct3D oraz profesjonalnym

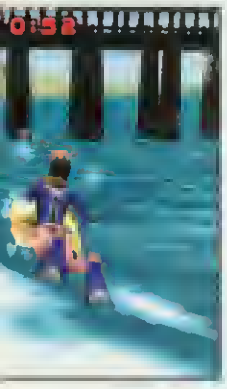
komentatorze, Wodniku Szuwarku.

Żartowałem.

## TACHYON THE FRINGE [Novalogic]

Konkurencja czyni cuda. Jeśli chciałeś zostać kosmicznym komiwojazerem i zastanawiałeś się, czy wybrać X:BEYOND THE FRONTIER czy FREELANCERA, to może sięgniesz po... TACHYONA?

Pomysł z siwą brodą — dwa walczące mocarstwa, a pośrodku ty, pilot skromnego myśliwca transportowego. Przed tobą setka kontraktów do wykonania i ponad 20 misji. Na parkingu stoi dziesięć statków do wyboru. Możesz je dowolnie tuningować, a nawet dokupić osobistego skrzydlowego, który nieraz uratuje ci rufę. TACHYON większy nacisk niż konkurencja kładzie na walkę. System NovaWorld zagwarantuje masywny tryb multiplayer dla 128 graczy, do tego dodajmy jeszcze deathmatch, teamplay, rozmówki na żywo podczas gry i świeżutki, dopalany przez 030 silnik. Oo boju, spekulancie.



## EON [Computerhouse AB]

Skończyłeś FALLOUTY, przemknąłeś przez WROTA BALOURA i nie masz w co grać? Może zaczekasz na EON, kolejną grę z modnego ostatnio gatunku action RPG? Bazuje ona na szwedzkim systemie opatrzonym tym samym tytułem, który według ichnich ekspertów jest tak samo dobry, jak AD&D. Akcja gry przerzuca cię do krainy Soldain, rozdartej wojną domową, a w dodatku zagrożonej ze strony sąsiadów. Twórcy zadbali, aby ich produkt był oryginalny. EON to 120 000 kilometrów kw. przestrzeni, nowatorski sposób walki bez paskow zdrowia czy energii, interaktywne postacie mające własne emocje i uczucia, dynamiczna ścieżka dźwiękowa i niekonwencjonalne ujęcie niektórych, wydawałoby się niezmiennych, elementów roleplejek. Pewny pretendent do miana RPG roku. Tyle, że dwutysięcznego.

## TIBERIAN SUN i PREMIER LEAGUE STARS PONIŻEJ STÓWKI!!!

Coś wreszcie na polskim rynku drgnęło. Gry, i to nie byle jakie, można kupić za rozsądne pieniądze! Jeszcze nie otrząsnęliśmy się z cenowego szoku wywołanego przez DUNGEON KEEPER 2, a już nadchodzą kolejne hiciory: PREMIER LEAGUE STARS i TIBERIAN SUN. Każdą z tych gier można będzie kupić za 99 PLN. Będzie? Co ja plotę? W chwili, kiedy trzymasz ten numer Resetu w rękach, oba tytuły powinny być już w sklepach.

## AIRPORT INC.

Polska premiera AIRLINE TYCOON jeszcze się nie odbyła, a już tej ciekawej grze wyrasta konkurencja. Też będzie to gra ekonomiczna, też traktująca o transporcie powietrznym, ale tym razem na pokierowanie czeka całe lotnisko. Przed tobą sterowanie ruchem na pasach startowych, doprowadzanie środków komunikacji lądowej, budowanie parkingów, zatrudnianie sprzątaczek... O terminie wydania na razie niezbyt dużo wiadomo, gra jest w stadium tak wczesnym, że nie liczyłbym na premierę przed grudniem.

## UNIFICATION 2

Tej grze może być trudno się przebić, gdyż na rynku TPP ostatnio tłoczno. Jej akcja rozgrywać ma się w roku 2018 na Marsie, a to, czym wyróżni się UNIFICATION 2, to istnienie nie jednego, a trójki głównych bohaterów. Każdy z nich ma do wykonania swoje własne zadania, na każdego czekają inne zagadki, ale wszystko kręci się wokół zespołowej współpracy. Wydaje mi się, że sukces może w dużej mierze zależeć od tego, jak autorom uda się połączyć działania trójki bohaterów w spójną całość. Przeciez co trzy głowy, to sześć nóg.

## AIRLINE TYCOON

W dniach 11-12 września w Empik Megastore przy rondzie de Gaulle'a w Warszawie oraz w salonie Extrapole odbędzie się premiera gry AIRLINE TYCOON, którą rozpracował NawigAtor w tym numerze, tyle, że kilka stron dalej. Grę wyceniono na 69 PLN i nie będzie to jedyna atrakcja — odbędą się specjalne akcje premierowo/promocyjne i może, kto wie, dadzą pokierować Okęciem?

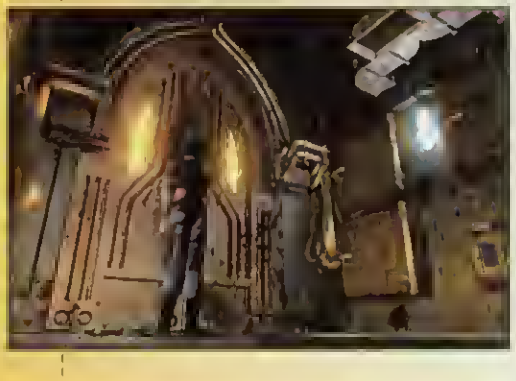
## PIZZA SYNDICATE

W październiku dostaniemy na stół jeszcze cieply i parujący symulator pizzerii. Gra, choć zasadniczo zalicza się do strategii ekonomicznych, zawierać będzie elementy charakterystyczne dla gier akcji czy RPG. Głównym zadaniem będzie zaś, jak się domyślasz, stworzenie takiego placka, który zapcha otwory gębowe jak największej ilości cyberpożeraczy.

Cenę gry słusznie skalkulowano na poziomie dwóch dobrych pizz.

## COŚ DLA BARDZO POCZĄTKUJĄCYCH

Pojawił się „Familijny CO-Romek" — czasopismo dla naprawdę najmłodszych użytkowników komputera. Jeśli więc właśnie przestałeś być jedynakiem (tudzież właśnie zostałeś szczęśliwym rodzicem) zadbaj zawczasu o odpowiednie ukierunkowanie edukacji rodzeństwa (potomstwa).



## I DLA NIECO STARSZYCH

W dniach 8-10 października w Gliwicach odbędzie się organizowany przez Studencki Klub RPG NIZIOL oraz Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki HEE-HOT konwent miłośników fantastyki i gier fabularnych. Z organizatorami można kontaktować się pod numerem telefonu (032)2318950. Szczegółowe informacje znajdziecie na stronie www.polsl.gliwice.pl/~niziol.

## RESETMANIA'99

W dniach 15-17.10.99 w Lublinie odbędą się targi gier komputerowych „Resetmania". Zgłoszenia tel. 5643660, 5643839

RooS

# RALLY 99

Setki kilometrów odcinków specjalnych, mokre, błotniste szutry, śliski asfalt i zlewające się w zieloną ścianę drzewa - oto rzeczywistość brytyjskiego rajdu RAC. Przez wielu uważany za jedną z najtrudniejszych eliminacji mistrzostw świata, od lat zdominowany jest przez wyspiarzy (McRea, Burns).

Realia tego ciężkiego zarówno dla kierowców, jak i maszyn rajdu udało się doskonale oddać grze NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP firmy Europress, jednak powstała ona już kilka lat temu. Na szczęście już na najbliższą gwiazdkę ta sama firma zapowiedziała powrót na brytyjskie trasy w grze symulującej MOBIL BRITISH RALLY 99. Czytajcie dalej a dowiecie się, dlaczego warto czekać.

Grafika w nowych grach komputerowych jest prawie zawsze doskonała i RALLY 99 nie będzie wyjątkiem od tej reguły. Nie znajdziecie tu masy najnowszych efektów specjalnych klasy QUAKE3:ARENA, ale przecież trudno na nie znaleźć miejsce w realistycznym symulatorze. Wystarczy, że trasy (wszystkie trzydzieści sześć sztuk) wymodelowane są z centymetrową dokładnością (pomocne okazały się zdjęcia satelitarne), a tekstury wykonane na wzór fotografii każdego z oesów. Krajobraz jest tak rzeczywisty, że aż nierealny. Dodajmy do tego piękny efekt wycieraczek zgarniających wielkie krople deszczu rozbijające się na szybie. Uznawany do tej pory za ideał Colin McRae Rally nie wytrzyma już długo na pozycji lidera gatunku.

Zawodowi ścigacze wybrać będą mogli jeden z około dwudziestu wozów, wśród których znajdują się wszystkie spotykane w mistrzostwach świata marki, nawet tak egzotyczne jak Proton. Samochody te wykonano p... cy nie chociaż pewnie zbudowane będą z nieco większej liczby trójkątów, w obecnej postaci (wczesna beta) są nieco kanciaste. O ile piękny model karoserii nie jest niczym dziwnym, wiernie oddane wnętrze (całkowicie trójwymiarowe!) to rzecz do tej pory niespotykana. Do możliwości odczytywania zegarów na wirtualnym kokpicie jest już naprawdę niedaleko.

Głównym atutem gry nie będzie jednak fotorealistyczna grafika ani wiernie oddane i liczne modele aut. Autorzy chwalą się głównie przełomowymi rozwiązaniami w dziedzinie realizmu symulacji, które powstały dzięki pomocy mistrza Wielkiej Brytanii z roku 1998, Marka Rowe (Renault Megane Maxi). Zachowanie wozów na trasie będzie oddane bardzo pieczołowicie, da się na pierwszy rzut kierownicy wyczuć różnicę w sposobie pokonywania zakrętów autem "czteronapędowym" i "oską". Na dodatek gracze czujący powołanie m... ka ...an ochodowego dosta... ną możliwość dostrajania wozu przed każdym z odcinków, co jest bardzo ważne przy zmiennych warunkach atmosferycznych. Jak jeździ się na pozbawionych bieżnika oponach w deszczu, nietrudno się domyśleć. Trzeba będzie też dokonywać napraw, gdyż zbyt ostra jazda i "przycierki" bardzo źle odbijają się na kondycji pojazdu.

RALLY 99 obsługiwać będzie tryb multiplayer w sieciach IPX ii aż internecie (TCP IP). Nie zawiodą się posiadacze najnowszych akceleratorów, kierownic z force feedbackiem i innych cudownych urządzeń. Niestety, gra będzie miała bardzo duże wymagania sprzętowe, więc lepiej zaopatrzcie się w podkręconego Celerona i Voodoo3. Teraz nie jest to już olbrzymi wydatek.

Na pewno mniejszy niż wyklepanie karoserii samochodu rodziców po waszym treningu poślizgów przy wchodzeniu w zakręt osiedlowej uliczki.

# FORCE COMMANDER

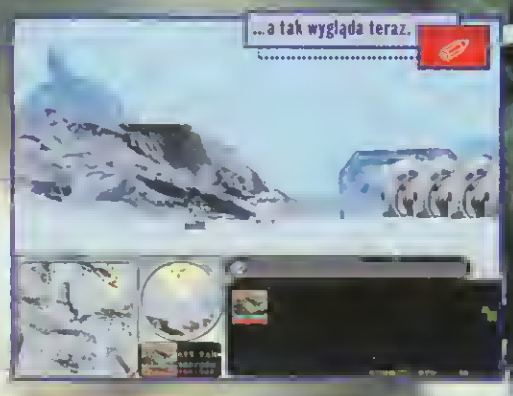
RTS OD REZERWY

Rok temu mieliśmy okazję zaprezentować wam zarysy prawie kompletnej wtedy gry z logo LucasArts - FORCE COMMANDER. Od tamtego czasu wiele się zmieniło. Inaczej. Od tamtego czasu wszystko się zmieniło. Gra, która miała być utrzymana w mocno przechodzonej konwencji RTS została całkowicie przekonstruowana - w praktyce dzisiejszy FORCE COMMANDER to zupełnie inna bajka. Począwszy od grafiki, poprzez engine, efekty dźwiękowe i sam sposób prowadzenia rozgrywki - wszystko ma nową postać.

Dlaczego? To proste. Programiści od Jerzego Lucasa zawsze byli przodownikami w dziedzinie gier komputerowych, często wyrabiając dwieście procent normy. Oprócz kilku kwiatków, jak na przykład REBELION czy MASTERS OF TERAS KASI, trudno jest znaleźć produkty z plakietką LucasArts, które zionęłyby nudą, ciskały oklepanymi pomysłami i szokowały mierną oprawą graficzną. Producenci FORCE COMMANDER uznali, iż pierwotny pomysł na tą grę był chybiony - po co wydawać kolejnego klona COMMAND&CONQUER, który prócz wspaniałej grafiki 3D i fabuły zaczerpniętej wprost z trylogii Gwiezdnych Wojen nie oferował by nic specjalnego? Błąd w założeniach.

Nowy FORCE COMMANDER ma niewiele wspólnego z rasowymi przedstawicielami gatunku RTS. Pierwsza ważna rzecz, to brak jakichkolwiek surowców. Zamiast nich masz własną armię, która z misji na misję zdobywa doświadczenie i hartuje się w boju. Pozyskiwanie nowych oddziałów odbywa się za pomocą COMMAND POINTS - czegoś na kształt prestiżu z PANZER GENERAL. Nadal istnieją bazy, w których twoje wojska mogą dokonywać koniecznych napraw, aczkolwiek budynki nie odgrywają już tak znaczącej roli, jak miało to miejsce w WARCRAFT czy TOTAL ANNIHILATION.

Co więcej, przed rozpoczęciem misji będziesz mógł zadecydować, które jednostki weźmiesz ze sobą na plac boju, a które zostawisz w hangarach.




Oczywiście, FC to nadal strategia czasu rzeczywistego, tyle tylko, że w całkowicie nowej oprawie i z nowym zbiorem zasad rządzących rozgrywką. Autorzy twierdzą, iż będzie to strategiczno/taktyczna odmiana gatunku RTS, w której zręczność i szybkość będą jedynie aktorami drugoplanowymi.

Bardzo ciekawie zapowiada się równowaga sił pomiędzy Rebelią a złowrogim Imperium. W filmie maszyny buntowników były o wiele bardziej efektywne, niż te sługusów Imperatora, jednak ci drudzy mieli większą flotę i mogli sobie pozwolić nawet na utratę Gwiazdy Śmierci. W grze równowaga ta ma być zachowana, aczkolwiek żadne jednostki nie będą identyczne u obu stron. Inne możliwości będą mieli też dowódcy Rebelii, inne Imperium. Autorzy chwalą się, iż chociaż dużą cześć modeli zaczerpnięto z filmów, książek a nawet komiksów, to nie obejdzie się bez niespodzianek - nowych, specjalnie zaprojektowanych na potrzeby gry oddziałów. Dodatkowo zależnie od planety, na której będą przeprowadzane misje, napotkasz różne, początkowo neutralnie nastawione rasy. Nie zabraknie Ewoków i Ludzi Pustyni.

Żadna produkcja oparta na motywach Gwiezdnych Wojen nie obejdzie się bez głównych bohaterów. Mam na myśli postacie z filmu: Hana Solo, R2D2, Leię, C3PO, Chewbaccę, a nawet imperialnego Generała Veersa - wszyscy znajdą się na placu boju pod twoim dowództwem. Gorąco, oj gorąco!

Widok na pole gry także uległ poważnym modyfikacjom. Teraz, zamiast spoglądać na wszystko z lotu ptaka, kamera została ściągnięta o wiele bliżej powierzchni planety. Dzięki temu możliwe będzie rozeznanie się w sytuacji z bliska i bezpośrednie wydawanie jednostkom rozkazów.

Gra FORCE COMMANDER zapowiada się bardzo, ale to bardzo ciekawie, poza tym ma ukazać się już niebawem. Mam nadzieję, że wystarczy nam Mocy, by jej doczekać. I oby nie była zbyt droga. Nie odebrałem jeszcze miecza świetlnego z lombardu.

Goval

# ULTIMA IX

## ASCENSION

Coval

### STRAŻNIK DO STRAŻNICY!

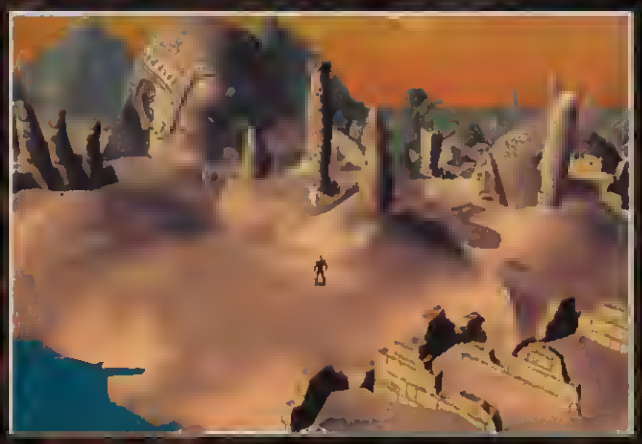
Szczęśliwcy uczestniczący w targach E3 mieli okazję przyjrzeć się długo oczekiwanej kontynuacji najwspanialszej serii gier RPG — ULTIMY. Zwykłym śmiertelnikom pozostały zaledwie nieslychane opowieści śmialków przemierzających krainę Britanii i pogłoski krążące wokół firmy Origin niczym kruki. Nadszedł czas, żeby rozwiać wątpliwości.

Licząca sobie 20 lat saria doczekala się kolejnej części. Nowy odcinek, mimo, iż opatrzony numerem 9, a nie 13, z pewnością prześladowany jest przez wszechmocny pech. Po odejściu producenta „Wniebowstąpienia", Eda Del Castillo rozeszła się plotka, iż gra nigdy nie ujrzy światła dziennego. Origin szybko jednak rozwiał wszelkie domysły i oficjalnie ogłosił, że ULTIMA IX zostanie ukończona. Oczywiście, wszystkie te komplikacje nie wpłynęły pozytywnie na czas trwania produkcji — ciąża została znacznie przenoszona. Miejmy nadzieję, że przynajmniej poród dziewiątego członka rodziny będzie szybki i bezbolesny.

ULTIMA IX, o tajemniczym podtytule WNIEBOWSTĄPIENIE, nie jest bezpośrednio powiązana z ULTIMĄ ONLINE, ostatnią produkcją Richarda Garriotta zwanego również Lordem Britishem. Kolejna część przygód Avatara jest za to kontynuacją odcinka PAGAN. Nareszcie, niezmordowany rycerz dotrze do swej ojczystej krainy — Britanii. Wcielając się w postać Avatara będziesz miał niepowtarzalną okazję uratować Lorda Britisha i wszystkich mieszkańców przed uosobieniem zla, Strażnikiem. Zdewastowane ziemie, spalone miasta i wsie, zbeszczeszczone świątynie, potworna monstra — tak wyraźne ślady panoszącego się zla i bezprawia spotkasz na swej drodze. Nia będziasz jednak sam. Bogowie nia lubią patrzeć na swe dzieio pogrążająca się w chaosie, dlatego właśnia u nich znajdziesz ratunek. Zostaniesz wysłany do odnalezienia 8 świętych sanktuariów symbolizujących 8 cnót, dzięki którym będziesz w stanie pokonać mrocznego Strażnika. Niazbyt cnotliwego zapewne.

Świat WNIEBOWSTĄPIENIA jest ludząco podobny do tego z ULTIMY ONLINE. Oczywiście, ścieżki zostały wydeptana w innych miejscach, niektóre odległości uległy skróceniu, inna wydłużeniu, ale najważniejsza, iż odczuwa się swojską atmosferę i pozorne poczucia bezpieczeństwa. Moonglow nadal jest miastem magów, a najwięcej złodziei spotyka się w stolicy. Samo życia.

Po krainia Britanii rozsianych jest ponad 200 różnych postaci, każde wygląda inaczej, zachowuja aię inaczej, ma inną barwę głosu. Nia ma co ukrywać — ULTIMA IX oferuja nam jeden z najbardziej rozbudowanych światów, jakia mieliśmy okazję oglądać. Przemierzenie go wszerz i wzdłuż z pewnością nia zajmuje tyle czasu, co w ULTIMIE ONLINE, jednak stopień urozmaicenia jest nieporównywalny.



Autorzy dziewiątej ULTIMY starali się dać graczom wolną rękę podczas zabawy. Chcesz zabić tamtego wieśniaka? Proszę bardzo, tnij. Oczywiście życie mordercy i kryminalisty nie jest proste, wręcz przeciwnie, gra wyraźnie daje do zrozumienia, iż bycia dobrym wujkiem daje o wiele lepsze efekty, niż mrocznym mordercą. Co prawda kluczowych postaci w grze zabić się nie da, ale to tylko dla twego własnego dobra.

Sfera magii zamknie się w 45 niewiarygodnych czarach. Może nie jest to ogromna liczba, jednak należy pamiętać, iż Avatar jest rycerzem a nie magiem, a to do czegoś zobowiązuje i nieco ogranicza. Prócz magicznych inkantacji uświadczysz także tajemnych rytuałów i odrobiny alchemii. Ogólnie rzecz biorąc, szykuje się dużo odkrywania i mistycyzmu.

Istota serii ULTIMA nie opiera się na samej walce i ciągłym rozwoju postaci. Zabawa niejednokrotnia wymaga od gracza czegoś więcej niż zręczności i wytrwałości, czyli główkowania. Nie chodzi tu oczywiście o strzały z dośrodkowania na bramką — Avatar będzie musiał rozwiązywać wiele zagadek, odnajdziemy tu również niezapomnianą przygodę. Jeśli graleś już w którąś z poprzednich części serii, z pewnością wiesz o czym mówię. Gwarantuję, że tym razem również się nie zawiedziesz. Jeżeli zaś nie graleś, zrobiłeś błąd, który trzeba naprawić.

ULTIMA IX utrzymana jest w szeroko pojętym klimacie fantasy, dlatego potwory, jakie napotkasz na swym szlaku, będą bardzo różne. Poczynając od durnych trolli, wszędobylskich orków i jęczących duchów, a kończąc na prastarych i mądrych smokach.

Wszystkie dialogi w grze, jak przystało na produkcję końca XX wieku, zostały nagrane w specjalnie stworzonym do tego celu miejscu. Firma Origin jako pierwsza na świecie zbudowała profesjonalne studio przeznaczone wyłącznie do produkcji dialogów, efektów i ścieżek dźwiękowych na potrzeby gier komputerowych. Sesja nagraniowa WNIEBOWSTĄPIENIA trwała ponad 3 tygodnie, w czasie których 45 pięciu mężczyzn, kobiet i dzieci użyczyło swoich głosów postaciom z ULTIMY. Wśród nich znalazło się także kilka znanych nazwisk, między innymi Bill Johnson, który wcielił się w rolę Strażnika. Ciekawostką jest, iż sam Richard Garriott także odezwał się parokrotnie.

Ścieżka audio została nagrana w standardzie 3D, co sprawić ma, że dźwięk na przykład płomieni wyda się jeszcze bardziej realistyczny, a skrzypienie drzwi spowoduje dreszcze.

Słowo „trójwymiarowa" idealnie pasuje do ULTIMY IX. Wystarczy spojrzeć na obrazki z gry. Jedyną dwuwymiarową rzeczą jaką tu znajdziecie jest papier, na którym zostały wydrukowane. Engine został wykonany z prawdziwym kunsztem, jak dotąd nie widziałem lepiej wykonanej gry z gatunku RPG. Grafika wygląda zachwycająco. Wschody i zachody słońca, gwiazdy rozświetlające mrok nocą, magiczne aury, blask ognia, chmury wędrująca po niebie, fantastyczna architektura, naprawdę jest czym nacieszyć wzrok. Wszystko to widziane oczami twego bohatera wygląda jeszcze lepiej — każdy element otoczenia możesz obejrzeć z dowolnej strony, nie ma żadnych ograniczeń. Podczas podróży wielu graczy odnajdzie grafiki z poprzednich części serii. Te niewielkie obrazki przywołują bardzo przyjemne wspomnienia i potęgują imponujący efekt, jaki wywołuje dziewiąta część cyklu.

Nowa ULTIMA jest już praktycznie gotowa. WNIEBOWSTĄPIENIE jest teraz w fazie zaawansowanych testów. Niestety, na pytanie: kiedy możemy się jej spodziewać, trudno jest jeszcze odpowiedzieć. Niebawem uraczymy was wersją demonstracyjną gry, która ma obejmować 1/10 całości.

ULTIMA IX ASCENSION została stworzona dla wszystkich miłośników RPG, a nie tylko dla korzystających z internetu, jak ULTIMA ONLINE. Z jednej strony to ogromny plus, a z drugiej może okazać się, iż gra, w której nie ma innych ludzi jest pusta i jałowa. Przecież to właśnie gracze czynią przygody przeżywane w Britanii bardziej urozmaiconymi i niepowtarzalnymi. Póki co, możemy spać spokojnie — polskich graczy w ULTIMĘ ONLINE jest zaledwie garstka, więc ewentualnie zawiedzonych też nie będzie wielu. Cała reszta z chęcią powinna rzucić się w wir poszukiwań magicznych artefaktów i pokazać Strażnikowi, kto w Britanii jest bossem. Nawet ten tchórzliwy i żałosny lord British, który powinien pożegnać się z tronem, nie ma na tyle odwagi, żaby... Dzień dobry, panowie do kogo? Od lorda Britisha? Jak to podburzanie ludu? Jakie lochy? Kto uratuje Britanię, no kto? Czytelnicy Resetu? Mogłem nie pisać tego horyzontu...

# THEME PARK WORLD

## WESOŁO W TYM MIASTECZKU

Yanoos

Mówi się, że nic w przyrodzie nie ginie, tylko zmienia właściciela. Prawda ta szczególnie trafnie odnosi się do pieniędzy i dobrych pomysłów. Dokładnie tak jest z firmą Bullfrog i jej produktami. Ten team jako jeden z pierwszych

zaczął serwować nam gry dające do dyspozycji boskie możliwości kreowania i kontrolowania światów, (np. seria POPULOUS). Co prawda byczo-żabi producenci nie porzucili tego pomysłu, ale bardzo szybko zyskał on nowych opiekunów.

Ich grono powiększyło się szczególnie jakieś cztery lata temu, gdy Bullfrog wydała grę THEME PARK. Chodziło w niej generalnie o to, by wybudować, urządzić i zarządzać wesołym miasteczkiem tak, by tobie przynosiło zyski, a odwiedzającym niezapomnianą rozrywkę. Schemat ten skopiowano później w różnych konfiguracjach w całej masie gier. Potem przez jakiś czas nieco ucichło wo

kół produkcji tego typu, aż do wydania przed kilkoma miesiącami ROLLERCOASTER TYCOONA.

Gracze błyskawicznie przypomnieli sobie o przyjemnościach płynących z prowadzenia lunaparku i dostarczania emocji wyplukiwanym z gotówki nieszczęśnikom. Był to nieco zaskakujący sukces, ale przypomnijmy, że gry tego typu niegdyś były popularniejsze.

Mniej więcej w tym samym czasie firma Electronic Arts ogłosiła, że znajdująca się pod jej skrzydłami ekipa Bullfrog przygotowuje sequel starego hitu THEME PARK. Gra już we wstępnych założeniach była całkowicie odmienna od poprzedniczki, pozostawiono z niej praktycznie tylko ideę prowadzenia lunaparku. Dlatego też zdecydowano się nie dodawać nowej produkcji po prostu dwójki za tytułem, tylko nazwać ją nieco inaczej — THEME PARK WORLD. Z tego, co dziś widać (ukończono prawie trzy czwarte gry), rzeczywiście zmieniło się wszystko, i to na lepsze.

Gra oferuje pełne wsparcie akceleratorom, a grafika trzyde dopalona o modne efekty specjalne potrafi otworzyć oglądającemu gębę. Teksturowany, barwny i szczegółowy świat, którym dowolnie można obracać, przybliżać go i oddalać, to świeże witaminki dla tego typu gier. Engine gry przygotowano tak, by potrafił dopasować się zarówno do słabszego, jak i mocniejszego sprzętu. Jest on w bardzo dużym stopniu modyfikowalny i podobno wydajny.

Przyda się to niewątpliwie, gdyż TPW przynosi też drugą, tym razem bezsprzecznie rewolucyjną nowinę. Daje bowiem możliwość osobistego przejechania się stworzonymi dla odwiedzających atrakcjami. Gdy zdecydujesz się na własnej skórze poznać wrażenia płynące z korzystania z niedocenianej kolejki górskiej typu dlaczego-wszyscy-wymiotują, gra przeskoczy w tryb widzenia pierwszej osoby (FPP), a ciebie czeka ostra przejażdżka.

Jak już wiesz, twym zadaniem jest w TPW prowadzenie wesołego miasteczka, a konkretnie zarabianie na nim. Pieniążki przynoszą w kieszeniach odwiedzający, więc im więcej ich, tym lepiej. Dać im musisz rozrywkę (karuzele, domy strachów, kolejki i inne cuda), zadbać o ich potrzeby (jedzenie, picie, pamiątki) a także o wygodę (dobra obsługa, naprawy, porządkowi).

Niby nietrudne, ale wspomnieć trzeba, że goście w TPW są posiadającymi osobiste gusta indywidualistami, a nie stadem owiec, podobnie zresztą, jak pracownicy. Każdy odwiedzający ma określony charakter i upodobania, słabostki i ulubione rzeczy. Tylko dlaczego wszyscy reagują tak samo, jak zejdą z tamtej eksperymentalnej karuzeli?

Przygotowano cztery podstawowe „światy" dla chętnych na założenie zakręconego interesu — coś w stylu kosmiczno-przyszłościowym, dziką dżunglę, Halloween i, jak to określają producenci, Surreal Fantasy (cokolwiek to jest).

Każdy zestaw posiada ponad 100 unikalnych atrakcji i elementów wyposażenia lunaparku, więc nudzić nie będą się zarówno goście, jak i my przed monitorami.

Mimo, iż gra nie posiada trybu multiplayer, autorzy obiecują solidne wsparcie internetowe w postaci nowych gadżetów do wesołego miasteczka, konkursów gotowych projektów i wielu innych bajerów, ale czy tak się stanie, ocenimy po premierze planowanej na Gwiazdkę.

Zabawy szykuje się masa, na rozrywkę czekają stada bogatych gości, a akceleratory graficzne już spocily się, wiedząc co je czeka.

Brakuje tylko jednej rzeczy — krzesełka z Force Feedbackiem na jedną z osobistych przejażdżek.

Misiek

# PANZER GENERAL 3D ASSAULT

## OFENSYWA NA LINII BERLIN - TRZECI WYMIAR

Każdy, kogo kręcą gry strategiczne i śledzi ich rozwój, z pewnością chociaż słyszał o grze PANZER GENERAL — wspaniałej turówce osadzonej w realiach II Wojny Światowej. Dawno przeszła ona w stan spoczynku, choć przez kilka ostatnich lat stanowiła wzór, do którego porównywane były inne klasyczne, turowe strategie pojawiające się w sklepach.

Ogromny sukces generała spowodował pojawienie się wkrótce drugiego jego wcielania oraz kilku mutacji: FANTASY GENERAL, ALIED GENERAL czy wreszcie PEOPLE'S GENERAL.

Po dłuższym czasie od wydania ostatniego tytułu, bez większych zapowiedzi w prasie czy w internecie, szykuje się prawdziwa rewolucja dla miłośników tej serii. Jesienią firma SSI (Stratagic Simulations Inc.) zapowiada nową, całkowicie zmienioną oraz wyposażoną w świeżutki interfejs grę na starych papierach.

Co w tym takiego ekscytującego? Kolejna gra z trójeczką po tytule? Tym razem zmiany są wręcz fundamentalne. Nowa wersja pancernego generała przeniesiona została bowiem w trójwymiarowe środowisko. Koniec z płaskimi piktogramami obrazującymi poszczególne jednostki, niech ży-

# Command & Conq

W polowie sierpnia firma Electronic Arts zorganizowała imprezę dla przedstawicieli pism branżowych z całej Europy. Powód: premiera następcy RED ALERTA i COMMANDO&CONQUER, jednych z najlepiej sprzedających się gier komputerowych w historii. Byłem tam, grałem, a co widziałem, za chwilę przeleję na papier.

Prace nad wykończeniem programu trwały bardzo długo, niektóre źródła twierdzą wręcz, że gra była gotowa już prawie rok temu, jednak zbyt mocno przypominała STARCRAFT, dlatego należało nadać jej "indywidualny posmak". Czy się udało? Raczej tak. Jeżeli CC: TS będzie wam z czymś kojarzyć się, to będą to w pierwszej kolejności poprzednie części gry. Z jednej strony miło, bo przecież fabuła COMMANO&CONQUER była bardzo wciągająca i stanowiła magnes nie pozwalający odejść od komputera przed skończeniem "jeszcza tylko jednej misji", z drugiej — minęło już naprawdę wiele czasu.

Część zmian jest bardzo kosmetyczna, część trudno wręcz zauważyć. Znana z pięknej grafiki firma Westwood tym razem pokazuja swoją moc tylko podczas wyświetlania doskonałej jakości filmów FMV umieszczonych między kolejnymi misjami. Wygląd pola walki, jednostek i budynków jest za to, niestety, bardzo podobny do starego RED ALERTA. Bardzo podobny, ale na szczęście nie identyczny.

Kane żyje. Jeden z ulubionych czarnych charakterów graczy z całego świata powraca z siłą wodospadu. Odbudowuja pokiereszowane Bractwo NOD, zdobywa zupełnie nowe rodzaja broni i zaczyna ofensywę. Jego przeciwnikiem będzie dowódca, GDI, general Solomon, grany tym razem przez J. E. Jonesa (głos Vadera, "Polowanie na Czerwony Październik"). Michael Biehn odtwarza rolę podwładnego Solomona, człowieka działającego bliżej frontu. Widzieliście go w "Terminatorze", "Obcych" i "Twierdzy". Filmowo-fabularna część gry zrobiona jest wyśmienicie, ale jak się w to gra?

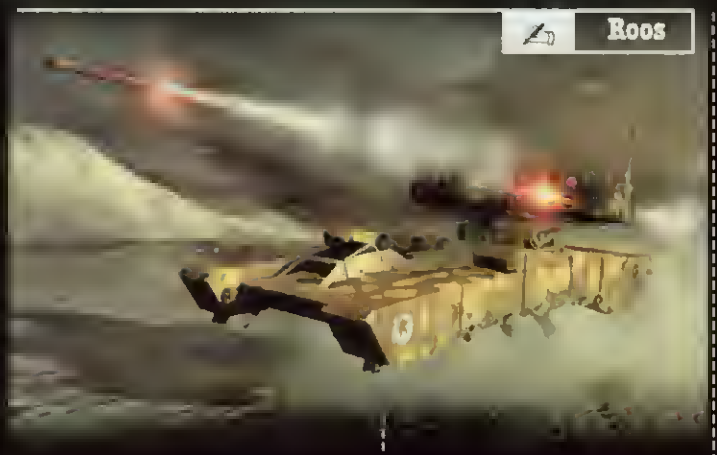
Widok "od góry" zastąpiono rzutem izometrycznym, dzięki czemu budynki i jednostki prezentują się nieco okazalej niż poprzednio. Nadal jednak piechota składa się z kilkunastu kolorowych pikseli, a pojazdy wyglądają tylko trochę lepiej. Twórcy gry twierdzą, że jednostki na polu walki są "trójwymiarowe", wykonane w technologii voxeli. Powiem szczerze, że różnica między bitmapą z RED ALERTA a voxelem z TIBERIAN SUN jest prawie niezauważalna.

Całkiem ładnie wyglądają mapy, czyli tereny walk podczas misji i gier multiplayer. Szczegółowe, dość realistyczne, potrafią spłatać bardzo nieprzyjemnego figla. Wyobraźcie sobie kolumnę czołgów jadących po lodzie. Pod ich ciężarem tafla wygina się, pęka, po czym wszystkie tanki po kolei lądują na dnie jeziora! Piechociarzom takie niebezpieczeństwo nie grozi, ale następnym razem zastanowicie się pięć razy, zanim przejedziecie po srebrnej tafli ciężkimi jednostkami.

Zimą woda zamarza, również w TIBERIAN SUN. Tam, gdzie nie było przejścia jeszcze pół godziny temu, może być już droga szeroka jak autostrada. Lodowa autostrada. Umilaczy życia jest jeszcze kilka. Burza jonowa może na

# uer: Tiberian Sun

Roos



pawian czas unieruchomić ważne jednostki i struktury, a deszcz meteorów zmiecie je z powierzchni planety, deformując podłoże do tego stopnia, że nic nie da się na nim zbudować. A propos deformacji — po raz pierwszy komputerowa strategia zawiera tak wiernie oddaną rolę mostów. Można je wysadzać, niszcząc przepływające pod spodem statki i odcinając drogę przeciwnika do własnej bazy, ale da się je też potem naprawić. Szkoda tylko, że czołgi zawsze wiedzą, gdzie kończy się most i nigdy nie pojadą "o stopę za daleko". To byłby dopiero plusk!

Ścieżka rozwoju w CC: TS jest bardzo podobna do tej z RED ALERT. Baza, potem elektrownia, dalej rafineria, harverstery, baraki, fabryka pojazdów itd. Programiści z Westwood uznali widocznie, że recepta na sukces sprawdzona już w DUNE 2 musi przynieść skutek i tym razem. Wciąż nie da się budować struktur poza własną bazą. Brak jednostek budowniczych mających w zasięgu całą mapę jest moim zdaniem raczej zubożeniem gry, niż jej celowym uproszczeniem.

Mniej i bardziej podobnych problemów jest w TIBERIAN SUN sporo. Samoloty nie mogą polecieć nad teren, którego nie widać na radarze (jest zaciemniony), czyli ich rola jako zwiadowców w odkrywaniu mapy jest zerowa. Piechociarze wciąż potrafią sprawnie niszczyć czołgi, wystarczy tylko paść i już żaden strzał z działa się ich nie ima. W prawdziwej wojnie rozlecieliby się na setki czerwonych gibów. ..

Co kilka minut pojawiały się różnego typu "krzaki graficzne", choć nie mogę stwierdzić, czy były one wynikiem błędów programistów, czy też wadliwie działającego sprzętu. Do obłędu potrafi doprowadzić graczy bardzo ubogi interfejs. Nie ma mowy o kolejkowaniu rozkazów klawiszem shift ani o zaznaczeniu jednostek tego samego typu jednym klawiszem. Da się na szczęście przypisać grupom numery, jednak o automatycznym numerowaniu po wyjściu z fabryki a la TA: KINGDOMS możecie spokojnie zapomnieć. Nie da się zmienić nastawienia jednostek do świata (agresja, obrona) , a po wydaniu rozkazu ataku mechaniczne głuptasy potrafią w połowie drogi zmienić zdanie.

Bardzo rozbudowany jest tryb Skirmish, czyli potyczki z komputerem. Losowy generator map działa wyśmienicie, a możliwych do ustawienia opcji jest zatrzęsienia. Westwood obiecuje szybkie uruchomienie serwisu na wzór Blizzardowego BattleNet, jednak mam dziwne przeczucie, że ta gra nie zrobi kariery w sieci. Dbym się mylił.

# SOUL REAVER

## LEGACY OF KAIN

### NIEŚMIERTELNY MŚCICIEL W SZALICZKU

Yanoo

Szkoda. [illegible] kowało, a w tym numerze Resetu znalazłaby się pełna recenzja tej wspaniałej gry. Niestety, dotarła do nas wersja, w której kilka dość znacznych niedoróbek nie pozwala na napisanie recenzji. Inna wersja w chwili oddawania numeru do druku jeszcze po prostu nie istniała, a materiał jest naprawdę gorący.

#### NIEWDZIĘCZNOŚĆ

Pamiętacie niejakiego Kaina? Nie tego od Abla, rzecz jasna. Gość ten był bohaterem wydanej w tamtym roku gry BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN.

Miał facet pecha. W jednej z zapyziałych karczm banda rzezimieszków pozbawiła go sakiewki i życia. Nie dane było mu jednak, jak wielu innym nieszczęśnikom, zgnić pod płotem. Został wskrzeszony przez tajemniczą moc i dostał szansę dokonania zemsty, zyskując postać wampira. Wiązały się z nią magiczne właściwości (wilkołak, mgła i inne klasyczne zębate sztuczki), lecz i ułomności - bohater słabszy był w dzień i suszyło go, jak nie chlapnął sobie świeżej krwi. Gra była mroczna, mimo iż zrealizowano ją w nieco [illegible]tarzałej konwencji - rzut z góry na nie[illegible]o [illegible]kselowaty świat. Zero akceleracji 30.

Na koniec BLOOD OMEN potężny już Kain bo[illegible] raczej okrutny i krwawy, stanął przed wyborem - poświęcić się dla dobra Dobra i zginąć albo rządzić światem jako wampirzy król. Wybrał to drugie.

Ściągnął z podziemi sześć potępionych dusz, podarował im groźne ciała i uczynił swymi pomniejszymi dowódcami. Poszło z górki. Dość szybko ludzie poczuli na karkach okrutne miecze a na szyjach ostre zęby.

Nie wybito wszystkich - część uczyniono niewolnikami. Wybudowali oni swemu nowemu władcy nową, monumentalną siedzibę. Kain rządził krwawo.

Raziel był jednym ze wspomnianych sześciu głównych wodzów. Podobnie jak inni był wampirem, jednak niewielu wie, że stworzenia te także mogą ewoluować. Pierwszy Zmianę miał przejść szef imprezy - Kain. Niestety dla siebie, przeszedł ją Raziel. Zyskał mądrość Mrocznych Bóstw, stał się potężniejszy - był istotą wyższego rzędu, w dodatku obdarzoną skrzydłami. A to szefom się nie podoba.

Raziel został potępiony przez Kaina i wrzucony do Jeziora Zagubionych Dusz. Tam skonała jego wampirza postać.

#### [illegible]

I tym razem do bohatera wyciąga niematerialną rękę tajemnicza siła - Starszy. Nieważne, kim jest i co robi w podziemiach pod krainą Kaina. Ważne, że oferuje Razielowi nową postać i nowe, nieśmiertelne życie. Jest tylko jeden warunek, ale odpowiada on i odtrąconemu wodzowi - zemsta na wampirzym królu.

Starszy staje się mentorem naszego bohatera, przewodnikiem po nowej dla niedawnego krwiopijcy rzeczywistości. Od śmierci Raziela minęło wszak dobre sto lat, więc świat jaki znał, odszedł w zapomnienie. Tam, na powierzchni, mogło się wiele zmienić, co się jednak tak naprawdę dzieje, nie wiadomo.

#### Zadanie zostaje, a jakże, przyjęte.

Raziel nie wygrałby w tej postaci konkursu Mistera Universum, nawet w podziemiach. Jego ciało jest niebieskawe, kościste i szpetne, a z twarzy pozostała obciągnięta skórą czaszka bez dolnej szczęki, za to z wystającymi kłami. Wspaniale niegdyś skrzydła zwisają na plecach smętnie, jak podarte szmaty. Ma on za to potężne pazury, tnące niczym diamentowe ostrza, będące śmiercionośną bronią i użytecznym narzędziem. Posiada także potworną siłę, pozwalającą mu niczym prosiaka na rożen nadziewać na włócznie wielgachnych wrogów. Dysponuje także odrobiną magicznej mocy, zwiększającej się w miarę postępu w grze. Co więcej, targa nim gniew.

To chyba wszystko, co potrzeba do dokonania okrutnej, niespodziewanej zemsty. Nasz bohater zarzuca więc na twarz płaszcz, wyglądający zresztą jak szeroki szalik, i rusza na ponurą wyprawę z głębin Ziemi do wcale nie weselszej siedziby swego znienawidzonego eks-bossa.

#### [illegible]WOLUCJA

[illegible]kt [illegible] zdrowych zmysłach nie nazwie SOUL REAVERA drugą częścią LEGACY OF KAIN. To dwie zupełnie odmienne gry, łącząca się jedynie klimatem i osobą Kaina - niegdyś pupila gracza, teraz głównego wroga. Nawet Raziel nie jest już wampirem. Jest nieśmiertelny, a żywi się duszami pokonanych przeciwników, mówi więc o sobie czule - Kosiarz Dusz.

Nic nie pozostało ze starej gry także jeżeli chodzi o oprawę wizualną. W lochach zgniła stara, niezbyt dobra szata graficzna, ustępując miejsca wspaniale wykonanemu trójwymiarowemu światowi. SOUL REAVER jest bowiem grą, w której poczynania bohatera obserwujesz zza jego pleców.

Jego postać jest bardzo efektownie animowana, szczyci się ogromną liczbą ruchów i umiejętności. Dobrze animowana nie znaczy - rzeczywiste. Raziel bardzo szybko biega, młóci uzbrojonymi w pazury łapami niczym Michał Tyson i skacze na niesamo-

witą wysokość. Potrafi także [illegible] ze skrzydeł. Co prawda nie może latać, ale znakomicie nadają się one do szybowania nad szerokim przepaściami, rowami z wodą i innymi wklęsłymi przeszkodami.

Kosiarz Dusz wygląda wspaniale, gdy walczy. W bezpośrednim starciu przyjmuje czujną, sprężystą postawę. Przyczajony, zdolny odskoczyć w każdej chwili i atakujący błyskawicznie jest najlepiej walczącą postacią, jaką dotąd widziałem. Potrafi wykorzystywać przeróżne bronie - we fragmencie gry, który udawało mi się przejść miałem okazję wymachiwać pochodnią, razić wrogów włócznią, halabardą i ciskać w nich kamieniami. Co ciekawe, większość ze spotkanych na początku nieprzyjaciół ze świata fizycznego (Raziel żyje w nim na zmianę z drugim, duchowym) także jest nie[illegible] w wampirzy sposób. Potrafi unicestwić [illegible] dopiero nadzienie na ostry przedmiot, wrzucenie do wody, do ogniska albo w światło słoneczne.

O sposob[illegible] przyjdzie mi [illegible] jeszcze [illegible] Teraz dodam tylko [illegible] jest [illegible] nym z[illegible].

## PIĘKNY MROK

Już od pierwszy[illegible] widać, że autorzy nie poszli na łatw[illegible] wana przez nich gra napędzana jest [illegible] silnikiem graficznym, pozwalającym na dowolne ustawienie kamery wokół Raziela, może on także, niczym Lara Croft, rozglądać się na boki i w osi góra-dół.

Świat SOUL REAVERA jest mroczny. Początek gry spędzamy [illegible] korytarzach, a ich

eksplora[illegible]ę przerywają nam raz na jakiś czas filmiki, w których Sta[illegible] tłumaczy bohaterowi zaistniałą sytuację. Jego głos, wraz z niesamowitym otoczeniem i mroczną legendą naprawdę budzą dreszcz. Bieg przez ponure korytarze, ku nieznanemu losowi i pierwsze napotkane potwory też dokładają swoje kilka groszy. W[illegible]cu bohater trafia na skałę, z której został strącony, a stamtąd do podnóży zam[illegible], w którym spodziewa się spotkać [illegible]go wroga.

Po wyjściu na powierzchnię, równie posępną jak podziemia, gra nabiera rozmachu wizualnego. D[illegible] schody, liczne, dynamiczne walki z [illegible]tymi potworami i potężne dziedziń[illegible] wrażenie.

Niestety, [illegible] SOUL REAVER odmawia współpracy i wyrzuca do Windows (beta!). Ponieważ w grze nie działa jeszcze opcja save, trzeba wszystko przechodzić od początku, co po kilkunastu razach nuży. [illegible]dają też gdzieniegdzie doskonałe efekty świetlne, czasem zdarza się mniejsze lub większe zacię[illegible] a postacie lubią wchodzić do połowy w ści[illegible].

[illegible]imo to wid[illegible], że SOUL REA[illegible]R będzie grą wspaniałą i og[illegible]ną. [illegible] nie pozwala oderwać się od monitora nawet w wersji niedopracowanej. [illegible] boję się, co będ[illegible], gdy dostanę do rąk pełnosprawną wersję. Na pewno spora recenzja.

Teraz kończę. Zaczyna świtać, a ja jakoś nie przepadam za słonecznym światłem.

# DISCWORLD

## 1i2

Bamse

... CZYLI JAK OSIWIAŁEM PRZED OWUDZIESTKĄ

W poprzednim numerze znalazła się w naszym skromnym pisemku recenzja doskonałej gry DISCWDRLD NDIR. Jest ona juz trzecią pozycją z przygodowej serii DISCWDRLD. Ponieważ dwie pierwsze, które ukazały się w latach 1995-96, diametralnie się od niej różniły, także będąc przy okazji świetnymi gierkami, postanowiliśmy je nieco przypomnieć. O miłych rzeczach wspominać bowiem warto jak najczęściej, tym bardziej, że Świat Dysku to doprawdy dziwaczna i oryginalna kraina

Przy projektowaniu obu gier, podobnie zresztą jak w przypadku DISCWDRLD NDIR, pomagał sam Terry Pratchett - autor poczytnej serii zabawnych opowieści ze Świata Dysku. Właśnie tam umieszczono akcję obu tytułów. Dzięki umiejętnościom pisarskim autora, grom udało się zachować niepowtarzalny klimat powieści i jej specyficzny humor.

Głównym bohaterem gier był oczywiście osobnik z książek Pratchetta - nieudolny mag Rincewind, przezywający niezliczone przygody i co rusz pakujący się w kłopoty. Śmieszne, ale i intrygujące było rozwiązanie problemu kieszeni głównego bohatera. Za czarodziejem wszędzie chodził jego przyjaciel Bagaż - ot, kuferek wyposażony w kilka par nóg. Wszystkie przedmioty trafiały właśnie do niego, a że Świat Dysku to kraina przepełniona magią, nikogo nie dziwiło, że pojemność Bagażu była nieograniczona. Był on zresztą nie mniejszą ofiarą losu, niż jego kumpel Rincewind, a zabawne sytuacje, jakie mu się przytrafiały, były jednymi z najlepszych gagów spotykanych w grach. Wyróżnienie to niebagatelne, acz sprawiedliwe, humor jest bowiem jedną z dwóch najmocniejszych stron tej serii.

Drugą są zagadki. Chyba nie ma słów uznania, jakimi moglibyśmy nagrodzić autorów za zaprojektowanie tych łamigłówek. Dość powiedzieć, że niektórzy gracze cenili je wyżej niż te z serii THE SECRET DF MONKEY ISLAND. Były przy tym bardzo trudne, a opierały się na kojarzeniu faktów, czytaniu między wierszami i przede wszystkim na logice. Wybaczcie, że nie przytoczę tu żadnego przykładu - niestety pamięć już nie ta, a i miejsca na stronie nie za dużo.

Oprawa graficzno-dźwiękowa również stała na wysokim poziomie, choć ówczesnym szczytem techniki nie była. Na przykładzie dwóch pierwszych DISCWDRLD-ów można wyodrębnić jedno z ogniw ewolucji gier komputerowych, a mianowicie przejście z trybu wyświetlania VGA (32Dx2DD pikseli) na SVGA (64Dx48D).

Dbie gry cechowała wspaniała, barwna i komiksowa grafika. Kapitalna animacja bohaterów, która częstokroć sama w sobie była źródłem prześmiesznych gagów, długo stanowiła wzór dla grafików komputerowych z innych firm produkujących gry. Trzymając się ówczesnych trendów autorzy gry zadbali o to, by głosu Rincewindowi użyczyła osoba powszechnie znana - wybór padł na Erica Idle, członka słynnej grupy komików Monty Pythona. Nikt nie mógł narzekać też na interfejs użytkownika - była to typowa gra point'n'click, z maksymalnie uproszczonym i funkcjonalnym sterowaniem.

Najwięcej frajdy gry z serii DISCWDRLD dostarczyły z pewnością miłośnikom książek Terry'ego Pratchetta, ale także fani przygodówek, którzy nie obcowali z twórczością pisarza, nie mogli narzekać na brak wrażeń. Ukończenie obydwu tytułów bez korzystania z jakichkolwiek podpowiedzi graniczyło z cudem i było prawdziwym wyzwaniem. Wiele, bardzo wiele godzin, które trzeba było poświęcić na granie i zagadki, do dziś śniące się po nocach, wyrobiły serii markę, której godzien jest też DISCWDRLD NDIR.

Ciekawe jednak, jak długo będziemy musieli czekać na część czwartą? I w którą stronę powędruje, pod rękę ze swoją wyobraźnią, Terry Pratchett?

Poza tym jeszcze jedna ważna sprawa - gdzie jest Bagaż? Zagubił się w ciemnościach i ciągle padającym deszczu.

# O ROZKOSZACH GRILLOWANIA

Hammer

Nasz wspaniały świat jest tak już urządzony, że chcemy tego czy nie — wszystko przemija. Jeśli przypadkiem ktoś z was jeszcze tego nie zauważył, proszę rozejrzeć się dookoła. Właśnie przeminęły wakacje.

Oho, będzie trul — niemal słyszę jak wzdycha połowa z was — nie chcemy! Ma być śmiesznie jak zawsze! Nic z tego, moi drodzy czytelnicy, dzisiaj będę straszny.

Opowiem wam dowcip.

- Czy ten o gąsce Balbince?
- Ależ wodzu, co wódz...
- To ja przepraszam.

.. Heh, czy jest jeszcze ktoś, kto pamięta, skąd powyższa kwestia pochodzi?

W ramach pocieszenia mogę jedynie przypomnieć, że przemijanie ma też swoje dobre strony — tak samo, jak każda wspaniała gra musi się kiedyś skończyć, tak samo skończy się każda nudna lekcja. Wszystko ma koniec, na szczęście i niestety. A niech to! Właśnie Roos zabrał mi ostatnią kiełbaskę.

Koniec wakacji oznacza początek wzmożonej pracy, i nie myślę tu rzecz jasna o, pfuj, szkole, pfuj, tylko o firmach produkujących gry, które budząc się z letniego letargu zaczynają powoli rozkręcać swoje machiny. W okolicach gwiazdki zaczną one wypluwać gry z szybkością karabinu maszynowego.

Jak na razie najważniejsze tytuły, na które wszyscy czekają z zapartym tchem, istnieją tylko w wersji beta, które, choć grywalne, nie nadają się z różnych względów na materiał do recenzji. Właśnie z tego powodu teksty mówiące o nadchodzących hitach — TIBERIAN SUN i LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER, znajdziecie Na Horyzoncie. Zaś co się odwlecze to.. nabierze lepszego smaku — przynajmniej w przypadku dobrego wina, które smakuje wybornie z grillowanymi potrawami.

Pełne recenzje pełnych wersji wspomnianych gier już za miesiąc — w tym proponujemy równie smakowite dania, takie jak z dawna oczekiwany SYSTEM SHOCK 2, bitewny WARHAMMER 40000: RITES OF WAR, poważny HIDDEN & DANGEROUS, świetny MECHWARRIOR 3 czy rewelacyjny RE-VOLT, które zaspokoją wasze apetyty w tym miesiącu. I to zarówno na surowo, jak i lekko przyrumienione.

Siedząc tak sobie przy grillu i obserwując jak producenci gier wesoło zabierają się do roboty, sami odczuliśmy potrzebę zmian. Zaczynamy skromnie — całkowitą przebudowę przeszedł dział sprzętowy, nieco zmian uświadczycie też w quakeworldzie. Przy okazji wpadło nam do głowy, że może wypada zapytać czasem czytelnika o zdanie... My tu cieszymy się własną, radosną twórczością, a być może wam się to nie podoba? I co? Zakończymy wszyscy swój marny żywot bezimienni, jak wielcy artyści, i dopiero sto lat po śmierci zostaniemy docenieni.

Będzie więc ankieta — za miesiąc. Będą nagrody. Można już ostrzyć ołówki, dowcip i szare komórki.

A tak na marginesie — grill to fajna rzecz.

## Rozwiązanie konkursu z okładem

W naszym konkursie bezsprzecznym zwycięzcą okazała się okładka numer 1, pochodząca z pierwszego numeru Resetu. Darzyliście go szczególnym sentymentem i pewnie dlatego nań głosowaliście. Na drugim miejscu znalazła się okładka z sierpnia'97, przedstawiająca głowę Rogatego Rozpruwacza z gry DUNGEON KEEPER. W tym przypadku wyszczerzona w uśmiechu sympatyczna mordka zazwyczaj kojarzyła się wam z kimś, kogo często widujacie (na przykład w lustrze). Ostatnia miejsca na podium zajęły idące niemal łeb w łeb okładki z lutego'98 i stycznia'99, tzn. okładka z logo QUAKE 2 i trójwymiarowa z logo HALF-LIFE. Tutaj zacięty bój stoczyli zakwakani fani i wielbiciele trzeciego wymiaru. Wszystkim uczestnikom zabawy serdecznie dziękujemy i zapraszamy do udziału w kolejnych konkursach. Zaś tym razem nagrody otrzymują (pocztą) :

Borowski Tomasz Grajewo, Cybulski Sebastian Warszawa, Gajewski Tomasz Kraków, Jabłoński Piotr Nowy Dwór Mazowiecki, Jaskólski Jacek Toruń, Krajewski Jakub Leszno, Król Wojtek Kielce, Kuzel Tomek Oleśnica, Noga Radek Tarnów, Staroszczyk Jacek Warszawa.

recenzje

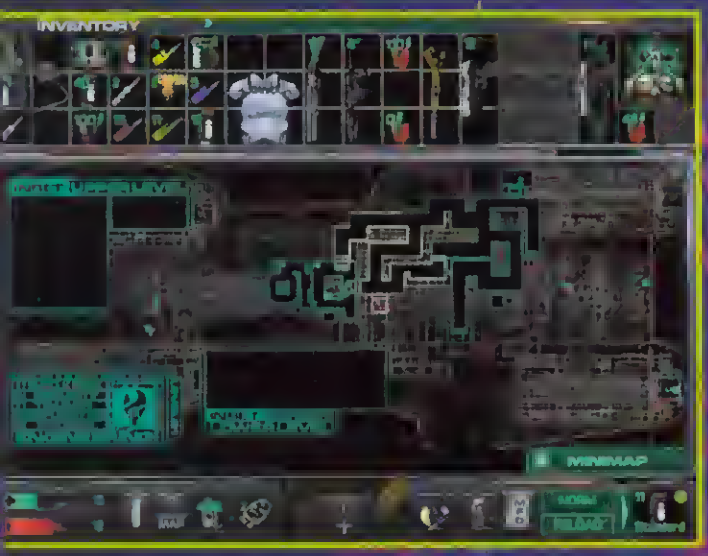
## GRA RYTAS!

# SYSTEM SHOCK 2

Boos

**HALF LIFE? DOBRANOCKA WYŚWIETLANA PRZED...**

Stacja kosmiczna Citadel przestała istnieć już dawno temu. Młody hacker przebił się siłą i sprytem przez dziesięć jej poziomów i w ostatecznej walce pokonał Shodan, bezwzględny komputer cierpiący na chorobę podobną do tej, która trawiła HAL9000 w „Odysei Kosmicznej 2001" — paranoję. Po drodze przeszedł piekło, któ-




re już nigdy nie miało stać się udziałem żadnego człowieka. Nigdy... Nigdy nie mów nigdy.

### JAWOHL, HERR BRAUN

Firma Trioptimum, właściciel Citadal, bardzo podupadła finansowo po wypadku swej stacji. Intensywne prace badawcze trwały jednak nadal, owocując po z górą czterdziestu latach wynalazkiem nie mającym precedensu w historii ludzkości — opracowano sposób podróżowania z prędkościami nadświetlnymi. Rządząca Ziemią junta wojskowa UNN (Unified National Nominate) pozwoliła Trioptimum zbudować prototyp statku mającego wykonać pierwszy lot. Droga do gwiazd stanęła otworem.

Dziewiczą misję odbyły dwie jednostki: badawczy Von Braun oraz jego eskorta z zaokrętowanymi na pokładzie komando-

# SHOCK 2

sami — Rickenbacker. Ty, nieszczęsny graczu, wcielasz się w rolę jednego z żołnierzy ochraniających naukowców. Marines zostali w przeszłości poddani czteroletniemu, bardzo szczegółowemu programowi treningowemu, podnoszącemu ich umiejętności w wielu dziedzinach. Niestety, wszechstronne wyszkolenia nie przyda się w grze od razu, ze względu na błąd aparatury budzącej uśpionych żołnierzy z głębokiego snu. Podczas tej operacji bohater całkowicie niemal traci pamięć i zaczyna przygodę „golutki" jak noworodek, także mentalnie. Nie przejmuj się jednak, z czasem twoja postać będzie tak potężna, że nie będą jej straszne ciemności i kapiąca z sufitu woda.

Co się stało na statku? Przecierający zmęczona oczy żołnierz nie ma najmniejszego pojęcia. Wiedział, że dostali sygnał z planety, wiedział, że poleciała tam ekipa badawcza. Po ich powrocie zaczęły dziać się bardzo dziwne rzeczy. William Diego (syn zamienionego w cyborga Edwarda z SS1) rozkazał całemu personelowi opuścić jeden z pokładów. Po co? Skąd wzięły się w czaszce bohatera militarne implanty cybernetyczne? Czego chcą te dziwna istoty z łomami, biegnące korytarzem...?

## RPG ODKRYTE NA NOWO

Oryginalny SYSTEM SHOCK aspirował do miana erpega, przynajmniej w założeniach autorów gry. Tak naprawdę jednak nigdy nie udało mu się wyjść spoza szuflady, do której gracze wrzucają strzelaniny z elementami główkowania. Prawda, było tam trochę więcej zagadek, niż w DOOM, ale porównywać SS do EYE OF THE BEHOLDER nie można żadną miarą.

Druga część gry chce być już „rasowym erpegiem" i ku zdziwieniu niedowiarków, udaje się jej to prawie perfekcyjnie. W trakcie rozwoju przygody samotny marine będzie stawał się coraz silniejszy, bardziej wytrzymały, lepiej wyposażony i mądrzejszy. Wraz z awansem na kolejne poziomy siły wzrasta waga i objętość przedmiotów mieszczących się w kieszeni. Cyberimplanty dostają coraz to lepsze oprogramowania, a zdolności PSI osiągają coraz wyższe poziomy.

PSI... trudno dokładnie zdefiniować, czym jest PSI. Najprościej mówiąc, są to moce i zdolności ludzkiego umysłu, wzmocnione przez odpowiedni sprzęt wszyty pod skórę. Jakie zdolności, jakie moce? Na przykład telekineza, kriogeniczne pociski, lewitacja itd. Używanie tych sił wymaga zastosowania tak zwanego wzmacniacza PSI, urządzenia składającego się z kuli trzymanej w dłoni, sterczącego z niej kabla oraz wtyczki wbitej w rękę tuż przy nadgarstku.

Mimo że strzelaniny jest w grze dość sporo, decydującą rolę nadal odgrywają zagadki. Początkowo są bardzo proste — znaleźć kartę otwierającą drzwi, doprowadzić zasilanie do windy itp. Dalej zaczynają się schody... Czasami zupełnie nie wiadomo, co zrobić, i są to najgorsze momenty w życiu gracza — bezsensowne miotania się

po levelu w poszukiwaniu kawałka wskazówki, strzępu informacji. MFD (multi function display) zapisuja a-maile od dr Polito, ocalałej członkini załogi, logi z uwagami innych, przeważnie martwych pasażerów statku, nawet zadania stojące przed graczem na danym poziomie. Niestety, czasem to nie wystarcza. Co z tego, że „mam dostać się do hangaru", skoro nie mam pojęcia gdzie on jest?!?

Przypomina się jeden z trzech słynnych problemów oryginalnego SS — wysadzanie czterech anten, znalezienie głowy potrzebnej do otworzenia drzwi i magiczne wrota (zawsze zamknięte) na ósmym poziomie stacji. Na szczęście sytuacji, w których można się zaciąć na dobre, nie jest wiele. Prawdę mówiąc, prawie ich nie ma. Dlaczego więc czepiam się? Po prostu nie cierpię ciskać się bezradnie po korytarzach.

## GAZRURKĘ MOCNO ŚCISKAM W DŁONI

Walka z włóczącymi się po „zainfekowanym" statku maszkarami jest dosyć trudna. Ilość amunicji na poziomie trudności „normal" starcza na około 50 proc. spotkań. Dalej trzeba posilkować się PSI lub podręcznym łomem. Nieco lepiej jest w późniejszych atapach gry, kiedy zmodyfikowana giwery zadawać będą naprawdę duże obrażenia. Niestety, wrogowie też przybiorą na wadze.

Cały arsenał podzielony jest, podobnie jak w FALLOUT 2, na trzy rodzaje broni — zwykłe, ciężkie i energetyczne. Początkowo nie będziesz potrafił używać niczego, poza metalowym prętem. W miarę osiągania kolejnych leveli pojawi się umiejętność obsługi mocniejszych pukawek, a także ich modyfikacji oraz naprawy. Tak, naprawy. Broń często się psuje i trzaba ją repe-

rować lub wymieniać na nową.

Oosyć nowatorsko rozwiązano sprawę awansu na wyższy poziom umiejętności. Nia odbywa się on tak, jak w tradycyjnych RPG, wraz ze zdobywaniem doświadczenia. Zamiast tego wyższy level „kupuje się" płacąc małymi modułami w automacie wiszącym na ścianie. Jakkolwiek nieprawdopodobnie by to nie brzmiało, system jest spójny i doskonale sprawdza się w praktyce.

Jednostką płatniczą w świecie System Shock są Nanites. Nie bardzo wiadomo, czym są naprawdę, ale ta wiedza jest zupełnia niepotrzebna do ukończenia gry. Nanites zapłacisz za rezurekcję po śmierci (nia działa na wszystkich poziomach) lub replikację przedmiotów z plecaka, która jest absolutnie niezbędna do przeżycia na wyższych poziomach trudności.

## ORESZCZE

System Shock należał do najbardziej „klimatycznych" gier wszech czasów. Nia inaczej jest w przypadku drugiej części. Ba, przez kilka lat dzielących oba tytuły sugestywność przedstawianego na monitorze obrazu wzrosła wielokrotnie. Wysoka rozdzielczość, szesnastobitowy kolor, barwne oświetlenie, przeźroczystości — nia są to może osiągnięcia na miarę QUAKE3, ale w SYSTEM SHOCK 2 sprawdzają się wyśmienicie.

Żadne słowa nie oddadzą uczucia, które towarzyszy graczowi podczas eksploracji opanowanych przez Shodan (tak, znowu!) wnętrz statku. Ciągła napięcia, niepewność każdego kroku, paranoidalny strach przed kamerą gwiżdżącą za plecami i zwiastującą nadejście plutonu egzekucyjnego... To trzeba przeżyć.

Dźwięk jest tak dobry, że aż strach o tym pisać. Dobiegająca zza ścian pomruki, jęki, krzyki, odgłosy mordowania, kwiki zwierząt (150 uwolnionych w katastrofie szympansów laboratoryjnych), ciche szuranie butów, trzaski obcasów podczas biegu, syk otwierających się drzwi. Niesamowita.

Ta gra jest doskonała. Bardziej przerażająca od HALF LIFE (!), wciągająca jak wir w Trójkącie Bermudzkim, uzależniająca jak heroina. Przyciąga do komputera jak megawatowy elektromagnes i nia pozwala się odessać. Można w nią grać do utraty przytomności z głodu lub odwodnienia.

SYSTEM SHOCK 2 jest na drugim miejscu w moim prywatnym rankingu najlepszych gier single player wszech czasów. Nia chodzi bynajmniej tylko o FPP. Tryb multi jest obecny, ale na razia nia udało się go przetestować ze względu na wspomniane akapit wyżej przyssanie się do komputera na 16 godzin dziannie. Jestem już blisko końca, ale zostało jeszcze kilka poziomów. Naprawdę niewiele... Dwa... Może trzy... Co nowego wymyśli Shodan? To i tak nie jest ważna...

Tym razem mi się nie wymknie.

Ocena: 10
Produkcja:

Wymagania:
P200, 32MB RAM, akcelerator 3D z 4MB RAM

Uwagi:
Kto nie zagra, ten trąba!...

# LANDER

## MIĘKKIE LĄDOWANIE TWARDYCH FACETÓW

Doświadczeni stażem gracze powinni pamiętać starą jak świat grę zręcznościową z automatów, pod tytułem LANDER. Była prostacka

w swej genialności. Grafikę ograniczono do śmiesznego dziś minimum, lecz porażała ogromną grywalnością. Na powierzchnię planety spadał moduł kosmiczny, a twym zadaniem było pomyślne sprowadzenie go przy pomocy pionowego silnika odrzutowego. Swego czasu gra biła rekordy popularności "na salonach", nas ograbiając z drogocennego kieszonkowego, a ciesząc niepomiernie "szefa" sprzedającego żetony.

Z pomroki dziejów wróćmy jednak do naszych czasów i do obecnej wersji LANDERA, którego akcja toczy się w odległej przyszłości. Jako przeciętny mieszkaniec jednej z planet naszego układu słonecznego, wiedziesz spokojne życie borykając się ze standardowymi problemami, jak choćby brakiem pieniędzy. Pewnego dnia decydujesz się na zakup Landera, którym czarowano ostatnio w telewizyjnych reklamówkach obok próżniowych podpasek i proszku do prania w wodzie marsjańskiej. Jako że nie jesteś galaktycznym Gatesem z monstrualnym kontem, zdecydowałeś się na zakup modelu Hopper za standardowym wyposażeniem, który jest najtańszym i najbardziej uniwersalnym sprzętem przydatnym w wielu zadaniach. Sprzedawca zapewniał cię do tego, że nadaje się do zarabiania pieniędzy, a ty potrzebujesz gotówki.

Od tej pory twoje życie się diametralnie zmienia. Jesteś najemnikiem podejmującym się każdej pracy wykorzystującej twoje nowe cacuszko.

Landerem steruje się podobnie jak przed kilkunastu laty na automatach. Sprzęt ten posiada najczęściej jeden (to zależy od modelu — może być ich więcej) silnik odrzutowy, zamontowany pionowo. Służy on do poruszania się we wszystkich kierunkach, więc chcąc lecieć do przodu pochylasz dziób w dół i gazu. Na szczęście grawitacja jest nieco łaskawsza niż na Ziemi i pojazd dłużej utrzymuje się w powietrzu.

Nie ty jeden zdecydowałeś się na zakup Landera i nie ty jeden jesteś teraz najemnikiem. Misje wykorzystujące te pojazdy podawane są do wiadomości publicznej, sam decydujesz, którą przyjąć.

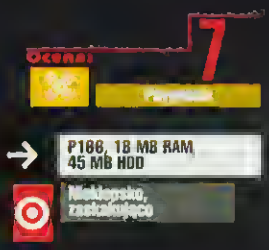
Wybór nie jest wcale wielki, a stopień trudności począt[illegible]ch [illegible]zwań niski. Orka zaczyna się dopiero od około dziesiątego złacania. Na początku wszystko ogranicza się do odnajdywania i transportowania różnych rzeczy, przy jednoczesnym eliminowaniu niewielu wrogo nastawionych jednostek. Później jest zabawniej — małe batalie, długodystansowe eskorty i trudne do odnalezienia obiekty.

Misje wykonuje się w bardzo zróżnicowanych sceneriach, takich jak powierzchnia planety, zbiornik wodny podczas ulewy, podwodne głębiny czy ogromna hala pod powierzchnią gruntu. Opracowania graficzne tego trójwymiarowego otoczenia stoi na wysokim poziomie, czasami tereny są jednak mało urozmaicone, przez co wieje z nich nudą.

Na szczęście rozgrywka w LANDERZE jest dosyć szybka, a to także dzięki dobrze dobranej muzyce lecącej burta w burtę z klimatem gry — ambiantu połączonego z transem słucha się wyśmienicie.

Misji jest w sam raz i ciekawie je zaprojektowano. Niektóre są bardzo krótkie i nie trwają nawet pięciu minut, ot, coś znaleźć, złapać, wznieść się w powietrze

Krooger




i czekać na transport. Tak banalne, że aż przyjemne. Inne są za to sporym wyzwaniem, nawet jeżeli jesteś znany z tego, że w każdej sytuacji życiowej miękko lądujesz.

Za każde pomyślnie wykonane zadanie dostajesz naturalnie należyte wynagrodzenia w postaci dolarów amerykańskich, za które możesz kupić osprzęt do swojego pojazdu. Dorzucić możesz na przykład dodatkowe uzbrojenie, silnik, osłony czy choćby pokusić się

o kupno lepszego modelu Landera. Aha, nie zapomnij tankować po każdej misji.

Pozostaje życzyć ci przejrzystej przestrzeni kosmicznej i mocno napowietrzonej próżni. Ląduj miękko i ciesz się spokojnym żywo[illegible] gwiezdnego awanturnika.

Primary

Ator

# FORCE 21

## WOJNA TO IMPREZA, NA KTÓRĄ NIKT NIE ROZDAJE ZAPROSZEŃ, A I TAK JEST STRASZNY TŁOK

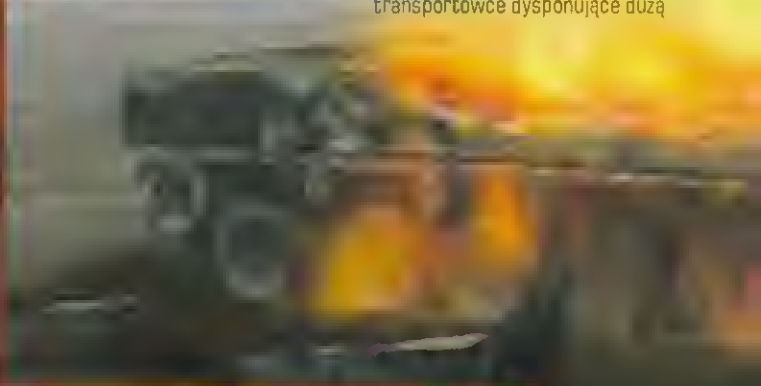
Myślałeś pewnie, drogi graczu, że zapowiadana od dawna atrakcja pt. III Wojna Światowa będzie wspólnym występem Stanów Zjednoczonych i Rosji (wcześniej ZSSR). Ha, nic bardziej mylnego. Wielki niedźwiedź mocno śpi i teraz na planszę zaczynają wprowadzać swoje figurki komunistyczne Chiny. Zaatakowały one bogaty w ropę i inne surowce Kazachstan oraz Mongolię, a potem zwróciły swoje pa(n)zerne oczka w stronę centralnej Rosji.

Amerykanie oczywiście nie mogli pozwolić na zagarnianie czegokolwiek bez swojego udziału i podziału łupów, dlatego postanowili ująć się za poszkodowanymi, przeciwstawić się imperialistycznym zapędom Chin i zająć wszystko dla siebie... to znaczy wyzwolić świat spod panowania skośnookiego komunizmu.

Impreza rozkręca się na całego, niestety, ty nie jesteś jej konferansjerem, a jedynie trochę ważniejszym ochroniarzem. Koledzy z Red Storm Entertainment nie przydzielili ci bowiem roli szefa sztabu [illegible] wysoko postawionego [illegible] [illegible] od[illegible]elnie operującego na jed[illegible] frontów. Je[illegible] po[illegible] mającym po[illegible] bą kilkanaś[illegible] do k[illegible]kud[illegible] [illegible] jednostek w konc[illegible] fazie [illegible] J[illegible] ma [illegible] wel[illegible] k[illegible] zap[illegible] do lekt[illegible] G[illegible] FORCE 21 to [illegible] stratega cz[illegible] [illegible] ozgry[illegible] się w roku 2015. Wcielasz się w niej w niskiego stopniem oficera USA bądź Chin i wykonujesz małe zadania taktyczne, polegające najczęściej na oczyszczeniu danego obszaru, ochronie jakiegoś konkretnego zabudowania (najczęściej mostu lub zabudowań cywilno-wojskowych), eskorcie ważnego obiektu w konkretne miejsce lub po prostu ucieczce z zagrożonego obszaru. Ponieważ twój bohater (zwany w opcjach genetycznym dowódcą) jest nowy w tej zabawie, więc naczelne dowództwo [illegible] p[illegible]rzyło mu kontroli nad wielkimi armiami, tylko mały i oddziałkami liczącymi po kilka jedno[illegible] N[illegible] początku two[illegible] je v[illegible] ka[illegible] się p[illegible] na palcach jedne[illegible] po[illegible] niej będziesz miał ich tyle, że zaklikasz się na śmierć.

Niestety, uzbrojenie w 2015 nie różni się za bardzo od tego, jakim dzisiaj dysponują najpotężniejsze armie świata. Zamiast pomykać więc w latających spodkach i bawić się kieszonkowym dezintegratorem materii, nadal jeździsz po placu boju Hummerami i Abrahmsami, nosząc przy pasku zwykłą Berettę. Powiem więcej, odnoszę nawet wrażenie, że pewne technologie zostały utracone. Przecież już od kilku lat montuje się na czołgach pancerz aktywny i wyposaża się je w systemy obrony przed śmigłowcami. A tu nic, tanki umieją tylko przyjąć pociski na czoło, a jak nadleci helikopter to efektownie się rozerwać. Przez to zabawa bardziej przypomina grę w papier, kamień i nożyce, gdyż nie ma jednostek idealnych.

Wybór strony konfliktu nie jest bez znaczenia. Chińczycy są ukazani jako bezmózdzy brutale, zaś Amerykanie jako finezyjni obrońcy uciśnionych cywilów (widać, kto robił tę grę). Ma to swoje odbicie także w sprzęcie. Skośnoocy posiadają głównie czołgi i ciężkie transportowce dysponujące dużą



s ... nym pancerzem, a ... lo z ... ot ... e i w ... lne. Sprzęt ... kanów jest n ... t ... m ast bardzo ... y i po ... uj ... niewielkie ... m ... iele innych ... q ... en pozwalających na st ... ow ... ie bardziej zaawansowa ... ych strategii. Na przykład Hummer z zamontowaną wyrzutnią rakiet ziemia-ziemia ma ogromny zasięg, dużą celność, jest zwrotny i szybki, co pozwala mu na ostrzeliwanie ruchomych konwojów i odskakiwanie poza zasięg ich radarów zanim zainteresowani się zorientują.

Odpowiednio do arsenałów obu stron skonstruowano kampanie. Misje Chińczyków polegają głównie na przetoczeniu

jem ogniem. Walka Jankesami polega więc głównie na doskonałym zgraniu sprzętu z terenem. Ustawiasz na przykład na wzgórzu działa samobieżne i wyrzutnie rakiet, za wzniesieniem zaś czołgi, następnie Hummerami ostrzeliwujesz wroga i zwabiasz go w okolice wzniesienia, a więc i pod swój ogień. Większość wrażego sprzętu zostanie zniszczona zanim odda choćby strzał, ale na wszelki wypadek pod sam koniec operacji wyjeżdżasz czołgami, by dokończyły dzieła.

Oczywiście jest to tylko jeden z wielu sposobów na wykończenie wroga. Bardzo dobrze sprawdzają się pułapki zastawiane w wąwozach, walka podjazdowa czy manewr okrążający. Klasyka.

...k już wspomniałem, wojska w FORCE 21 składają ... z oddziałów. Są one traktowane całościowo i nie możesz wydawać konkretnych dyspozycji pojedynczym jednostkom — musisz zlecić wykonanie zadania całej grupie. Ma to swoje dobre i złe strony. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie ma chaosu na polu bitwy, wystarczy kilknąć na dowolnej jednostce, by móc sterować całym oddziałem, przemieszczanie się pomiędzy grupami również jest łatwe i przyjemne. Są one oznaczone pojedynczymi literami (np. A — Theam) i wystarczy wybrać jeden przycisk z listy, by od razu móc wydawać rozkazy. Z drugiej jednak strony niemożność kontrolowania pojedynczej jednostki utrudnia znacznie wciąganie przeciwnika w pułapki. Zwykle do wabienia używa się samotnego, przymusowego

Rozkazy dzięki którym kontrolujesz swe wojska są raczej standardowe, na przykład otwarcie ognia czy poruszanie się. Masz jednak również wpływ na zachowanie oddziału, także pozostawionego bez opieki. Możesz ustalić chociażby to, by formacja strzelała do wszystkiego co się rusza, ale również by nie otwierała ognia nawet, gdy sama znajduje się pod ostrzałem. Nie bez znaczenia jest również wybór szyku bojowego.

Nie można narzekać specjalnie na sposób wykonania strony graficznej FORCE 21. Jednostki dopracowane są bardzo starannie i szczegółowo — widać nawet brud na gąsienicach. Animacja jest płynna i wszystko byłoby cacy, gdyby nie deklasująco monotonne podłoże. Ziemia prawie nigdy nie zmienia odcienia, a i urozmaiceń terenowych jest trochę za mało. Owszem lasy, stodoły i silosy obrodziły obficie, ale gdzie się podziały pojedyncze drzewa?

...zy ... p ... e ... a rad ... e. Naw ... dp ... awnie dostaniesz rozkaz ... k ... ty jakiegoś VIP a ... to ... tak najlep ... jest oczyścić cały te ... e ..., a potem przejechać w wy ... ane miejsce ochranianym ... de ...

Ame ... k ... n ... y ... zy ... m ... zy ... o ... usiać ... ę sko ... za ... ko ... p ... t ... k ... cz ... tak, by ... ko ... ro- ... n ... na ...

ochotnika ... tu zastosować trzeba całą grupę, a na przykład os ... jednostek jest dużo ... twej ... ć. Na szczęście formacje tworzone są w spo ... s ... w ... ny ... bo w ic ... d wchodzą tak ... ame ... n ... s ... bo przy ... ają n ... o zbl ... zo ... ej pręd- ko ... ci ... zw ... rot ... ci ... zupe ... s ... n ... wzaj ... m, ... ak na przykład ... zutnia rakiet i oc ... ran ... ący ją tr ... n ... te ... nc ... z ... ny

W kilku słowach podsum ... c FORCE 21 ... oże się p ... do ... konflikt ... st ba ... zo ... sc ... nari ... sze różnorodne i ... ciąga ... c ... zaś ... ykon ... godn ... . Wygląda na to, że au ... orzy gry połączyli ch ... ńską pracowitość i precyzję z amerykańskim gestem finansowym ... tworząc jankeską grę w duchu Wielkiego Wodza Ma ... Tse T ... g ... am ... ęt ... jeze ... n e ... gr ... z ... c ... ńskie jed ... e ... tar ... obo ... ązkowym i trady ... yjnym ... n ... m Po ... a ... r

Ocena: 8

Produkcja: ...

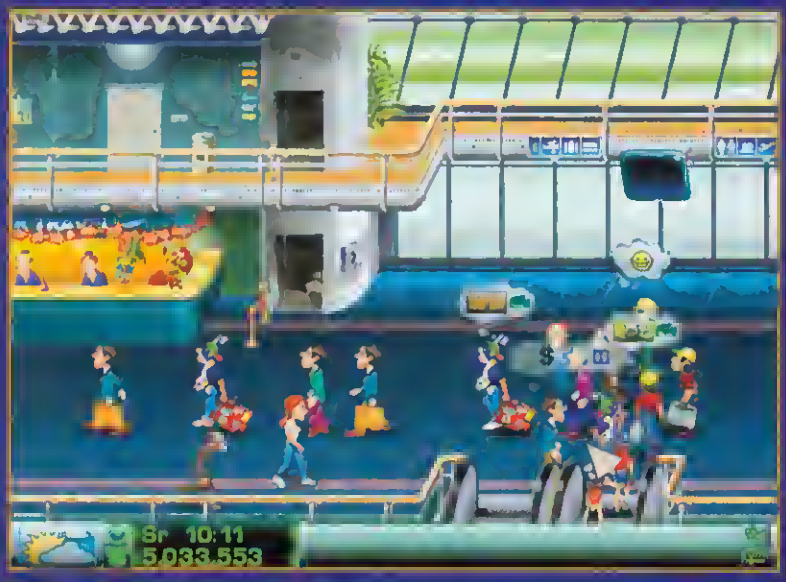
Wymagania: P166, 32MB RAM

Uwagi: OperAtor czołgu - to brzmi dumnie.

Nazi gAtor

# AIRLINE TYCOON PL

## TO NIE WSZYSTKO MIEĆ LOTNISKO

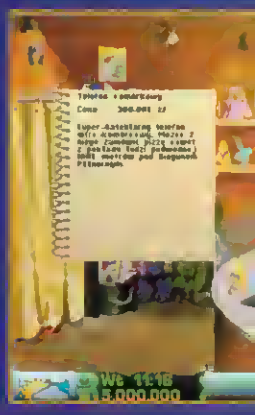


Gry, w których trzeba czymś zarządzać lub na czymś zarabiać zawsze cieszyły się ogromną popularnością. Produkcji spod tego znaku bylo wiele (wspominając chociażby liczące po kilkanaście tytułów seria z THEME i TYCOON w nazwie) , a traktowały ona o najróżniejszych biznesach i dziedzinach gospodarki. Czasem zarządzaliśmy koleją, czasem wesołym miasteczkiem, a przy jeszcze innej okazji szpitalem. Zdarzało się nam również wcielić w menadżerów wytwórni filmów porno i sklepów z... , hmm, gadżetami (na przykład WET: THE SEX EMPIRE). Gier takich bylo już więc masa, ale wciąż jest na nie spore zapotrzebowanie, o czym świadczy między innymi ciągle pojawianie się nowych tytułów. Jedną z pozycji bez wahania wpływających w ten nurt jest także bohater tych dwóch stron, AIRLINE TYCOON PL.

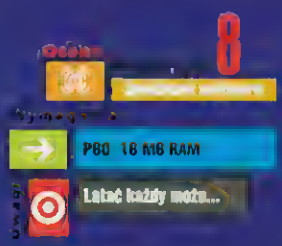
W grze tej wcielasz się w... No właśnie. Nie wiadomo, w kogo. Oficjalnie jesteś menadżerem linii lotniczej i nawet bylbym sklonny się z tym zgodzić, gdyby nie jeden fakt. Otóż przez całą grę zmuszony jesteś do sluchania rozkazów szefa lotniska i zjawiania się u niego na codziennej odprawie. Na początku jest to może jeszcze jakoś uzasadniona. W końcu masz tylko jedno biuro na jego lotnisku i, bylo nie bylo, jesteś jakoś zależny od szefa. Później jednak, gdy twoja korporacja rozrasta się na cały świat i swoje przedstawicielstwa rozlokowane masz doslownie na każdym kontynencie, bieganie do lokalnego dyrektorka uważam za bezcelowe. I cóż z tego, koleś ten nadal jest w mniemaniu swoim i autorów gry bossem.

Mniajsza jednak z tym. Malo ważne jest, jak na ciabia mówią i jaki masz status. Ważniejsze jest to, co robisz, a obowiązków masz naprawdę dużo.

Gra AIRLINE TYCOON została podzielona na sześć części — scenariuszy, w każdym z nich wykonujasz zadania postawione przez wspomnianego, tajemniczo ważnego szefa lotniska i dbasz o ogólną kondycję finansową twojej firmy. Na szczęście jedno nie koliduje z drugim. Na przykład w początkowej misji, nazwanej "Pierwszy dzień w pracy" zwierzchnik każe, by maszyny zaliczyły dziesięć lotów, mimo że i tak staralbyś się wykonać ich jak najwięcej.



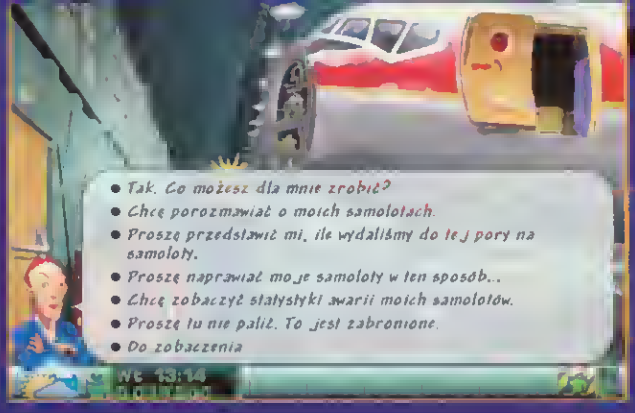
Zadania te są bardzo zróżnicowane pod względem stopnia trudności. Pierwsze mogą być traktowane wręcz jako misje treningowe, gdyż wszystkie postawione przed tobą wymagania są malo... wymagające, konkurencja dziala niemrawo i cały czas jesteś prowadzony za rączkę przez swoją asystentkę Joannę. Ta kobieta to kolejna wpływowa, szara eminencja — nie dość, że mówi ci gdzie kliknąć i który wskaźnik przesunąć, to jeszcze sama podejmuje czasochlonne, malo ważne i oczywiste decyzje, na przykład przesuwając godziny odlotów tak, by zabralo się na nia jak najwięcej pasażerów i by samoloty zdążyły powrócić przed wylotem następnego dnia.



Później jest już o wiela trudniaj: Joanna stopniowo zmniejsza swe wpływy (dobrze, że chociaż jej nie placisz), konkurencja zaczyna pracować na coraz wyższych obrotach, a i zamówień masz coraz mniej.

Lista twoich obowiązków jest bardzo rozbudowana. W zasadzie wszystkie ważniajsza dacyzja musisz podejmować sam (co robi dyrektor lotniska?). Tylko ty jesteś wladny ustalić, które zlecenia biur podróży zostaną zrealizowane. Początkowo jest to prosta zadania, gdyż ofert jest niewiale, a biura tylko dwa. Jedno z nich składa normalna oferty z wyprzedzeniem kilku lub nawet kilkunastu dni, drugie zaś preferuje oferty last minute i decyzję o wylocie musisz podjąć w ciągu kilku "growych" godzin. W praktyce przyjmujesz więc na starcie wszystkie zlecenia, niezależnie od stopnia ich opłacalności.

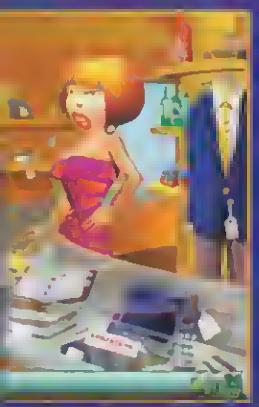
Później jednak sprawy się komplikują. Ofert jest znacznie więcej i zaczynają one kolidować ze sobą. Na przykład, wykonując zlecenia A samolot wraca za późno o godzinę by wykonać zlecenie B i teraz trzeba zdecydować, która z nich jast bardziej intratne i sprawdzić, czy nie ma może oferty C, dzięki której da się wykonać dwa loty. Sprawy komplikują się jednak najbardziej dopiero wtedy, gdy mając znaczny nadmiar gotówki zdecydujesz się na wynajęcie biur w innych krajach, by móc, oprócz czarterów, rozszerzyć swoją



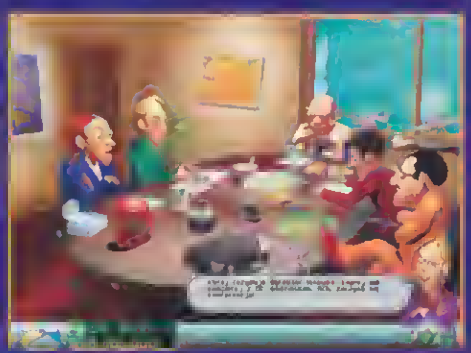

działalność na loty rejsowe. Daje ci to ogromne pole do popisu, gdyż nie jesteś ograniczony ofertami biur podróży i możesz wykonać tyle lotów, ile chcesz. Masz również większy wpływ na godziny przylotów i odlotów.

Nic darmo jednak. Przy realizowaniu zleceń biur podróży z góry wiesz, ilu pasażerów i za ile będziesz przewozil, możesz więc wszystko dokładnie skalkulować i zaplanować. Przy trasach rejsowych nia wiadomo nic, czasem masz komplet, a czasami puchy. Bywa różnia, za to dzięki wyeliminowaniu pośredników z pojedynczego pasażera doisz więcej pieniędzy.

To, ilu będziesz miał chętnych na przelot, zależy w dużej mierze od liczby mieszkańców danego miasta, więc przy wynajmowaniu nowej placówki kieruj się głównia populacją, a nie ceną pomieszczenia. Ważna jest również odległość od innych "twoich" lotnisk, gdyż jak wiadomo, im dalej samolot lata, tym więcej paliwa zużywa, a tego nia rozlewają za ladny uśmiech. Poza tym może okazać się, że żadna z twoich maszyn nie ma dostatecznia dużego zasięgu, by obsłużyć daną trasę i trzeba kupić nowy model lub wynająć lotnisko do międzylądowań, co znacznie zwiększa koszty.



Wszystko to jednak pryszcz — najtrudniej jest dobrać standard samolotu do potrzeb klientów. Ingerować możesz między innymi w typ siedzeń, bajary (radia czy telewizor) , ogólny wygląd samolotu i jakość podawanego żarcia. Oczywiście najprościej jest podciągnąć wszystko na maksa, ale tak podkręcony samolot kosztuje tyle, co kilka nowych i taka inwestycja jest celowa jak wyjazd po opalenizne na biegun w czasie nocy polarnej. Warto taż wiedzieć, że na większości linii z reguły latają klienci o wyspecjalizowanych gustach. Na trasach nocnych spotkasz zazwyczaj ludzi zmęczonych i wystarczy dać im luksusowe fotele, by przekimali cały lot.



Co innego, jeżeli lot jest długi i w czasie dnia, wtedy bez gwiazd szklanego ekranu i telenowel ani rusz.

Do twoich obowiązków należy również zakup samolotów, zatrudniania pracowników, wizyty w banku (niestety bez kominiarki na glowie), a także obracanie akcjami i pożyczkami. Możesz także skoczyć do baru by posłuchać najświeższych plotek albo pogadać z mechanikiem. Wszystko to jest szalenie pracochlonne, gdyż opcji jest zatrzęsienie. Oam przyklad. Personelu nie traktuje tu się całościowo, więc każdą osobę musisz zatrudnić pojedynczo i osobiście, uważnie przy tym wczytując się w jej życiorys, poznając umiejętności i wiedząc, ile zawola ona za swe uslugi. Poza tym, aby zrobić cokolwiek musisz udać się w konkretne miejsce osobiście, co zabiera cenne minuty, gra toczy się bowiem w czasie rzeczywistym.

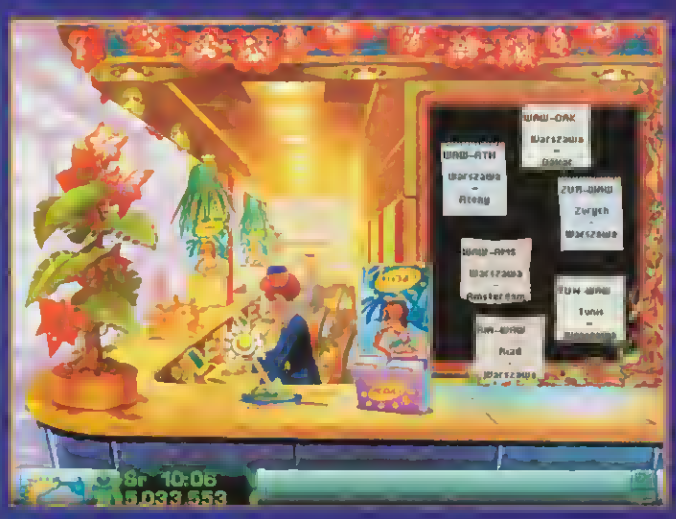
Później, w miarę postępów w grze, zdobędziesz numery telefonów poszczególnych działów i nie będziesz już musiał tyle biegać.

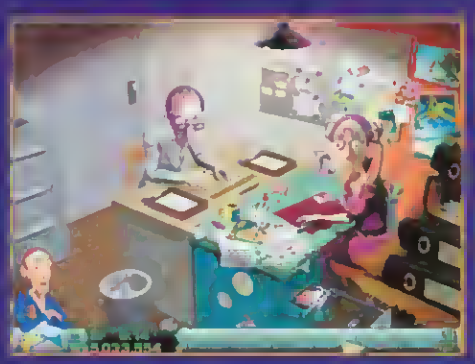
Gra zostala zrobiona przez Niemców i mimo spolszczenia widać to ma każdym kroku. Wszystkie postacie (łącznie z Turkiem z jednego z serwisów lotniskowych) mają typowo niemieckie, surowe rysy twarzy, co tyczy również kobiet, nieco męskich jak na mój gust. Nie są to na szczęście enerdowskie plywaczki z wąsami, ale i tak wyglądają na niezłych macho. Zdarzyło się, że gdy gralem ubraną w niebieski kostium panią menadżer usłyszalem zza pleców glos Covala — "hej, stary, dlaczego jesteś takim brzydkim facetem? ". Bez komentarzy.

Podobnie typowo niemiecki (czyli nieco ciężkawy) jest humor tej gry. Na drzwiach gabinetu dyrektora lotniska wisi zakaz palenia, a tymczasem w środku szef siedzi i trzyma w zębach cygaro. Ola Polaka to normalka, ale Niemiec przyzwyczajany do porządku pęknie ze śmiechu. BU HA HA, jest zakaz, a on pali, BU HA HA, ale ekstra. Większość żartów jest utrzymana w tym stylu, więc nie sugeruj się reklamami, że gra jest prześmieszna. Jest, ale by porechotać potrzebny jest przewodnik.

Generalnia rzecz biorąc, lokalizacja AIRLINE TYCOON nie jest idealna.

Tlumaczenia wygląda, jakby zdania pisane byly zgodnie z niemieckimi zasadami gramatycznymi, tylko że przy użyciu polskich slów. Nie jest to tragedia, ale trafiają się kwiatki w stylu "To jest plan lotów na Koziolek Matolek". Natomiast aktorzy podkładający glosy bohaterów to nasza ekstraklasa: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński, Kazimierz Kaczor.



Grafika gry jest komiksowa, kolorowa i całkiem ladna, ale Polaka też raczej śmieszyć nie będzie. Na szczęście muzyka jest międzynarodowa, przez ucho wpada do glowy i nie chce wyleźć.

Autorzy AIRLINE TYCOON nie wznieśli się może na najwyższy pulap, więc gra nia należy też do klasy biznesowej. Najwyżej turystyczna. Jeżeli jednak lubisz tego typu zabawę, zastanów się nad wyczarterowaniem przez nią na jakiś czas komputera. Nie czeka tej gry awaryjne lądowanie w koszu na śmieci, nawet jeżeli mijające się z urodą panie uśmiechną się do ciebie z ekranu monitora.

# FLY!

## ODLOT PO ZIEMI

Slowa „opadła mi szczęka" są haniebnie nadużywane w recenzjach gier komputerowych. Wiadomo - piękna grafika, powodujące wytrzeszcz, efekty wizualne czy doskonała grywalność potrafią zrobić duże wrażenie, ale tekst o żuchwie traktowalem umownie.

Kiedy zainstalowałem grę FLY! i uruchomiłem ją, opadla mi szczęka. Po raz pierwszy w życiu siedziałem przed komputerem z otwartą gębą. Nie dlatego, że jej jakość zrobiła na mnie tak piorunujące wrażenie. FLY! jest po prostu najbardziej niewiarygodnym symulatorem, w jaki mialem okazję grać. Nadal nie mieści mi się w glowie, ze można zrobić taką grę, tym bardziej, że nie wiem za bardzo, do kogo jest adresowana. Dziwna sprawa.

### MENTALNE TURBULENCJE

Z pozoru wszystko wygląda normalnie. Symulator, jak to symulator - pięć „niewiarygodnie wymodelowanych" samolotów, ileś tam tysięcy mil kwadratowych terenów, masa opcji. Do tego deklaracje producentów, wychwalających swoją grę pod niebiosa oraz setki szczegółowych informacji na temat wspanialych osiągnięć graficznych i realistycznie modelowanego terenu. Normalka.

Darowalem sobie więc czytanie wszystkich materiałów producenta, nie przebrnąłem przez szczegółową instrukcję, zignorowalem imponujący zestaw opcji. Wybrałem po prostu jeden ze scenariuszy, wcisnąlem „Fly!" i znalazłem się w kabinie niedużego samolotu.

Właśnie wtedy mój otwór gębowy pozostal przez kilka minut otwarty. Przed oczami mialem zajmujący kilka ekranów monitora, skrolowany płynnie kokpit napchany niewiarygodną masą ekraników, wskaźników, pokrętel, lampek, przycisków, suwaków i dźwigienek. Myślę - nieźle to narysowali. Włos mi się zjezył, na glowie też, gdy zorientowalem się, że KAŻDY z tych elementów działa, porusza się, da się przesunąć, pstryknąć i przełączyć. Na szalik von Richthoffena, to niewiarygodne!

To pestka. Okazało się, że nad glową mam kolejny kokpit, także przeladowany szczegółowym wyposażeniem, jeszcze jeden jest pod głównym ekranem, pod jeszcze jednym znajduje się zaś zestaw dźwigni, przepustnica i masa suwaków. Malo tego. Po lewej stronie znalazłem kolejną tablicę z zatrzęsieniem ekranów i monitorków - centrum łączności. Też wszystko działa.

Byłem wstrząśnięty. Mogłem rozejrzeć się także po calym wnętrzu samolotu, łącznie z kabiną pasażerską (w sumie kilkanaście widoków), spoglądać przez okna i za siebie. Jak się później okazało, przygotowany jest tak każdy z pięciu samolotów. Dla miłośników obściskiwania wolanta podam, że są to: Cessna Skyhawk 172R (pojedyncze śmigło), Piper Malibu Mirage (także), Piper Navajo (dwa silniki), Raytheon/Beechcraft King Air 200 (dwa silniki turbo) i Cessna Citation 10 (mały odrzutowiec).

Postanowilem wystartować. Nic z tego - tu pstryk, tam przełączam, bez efektu. Uruchamiam więc opcję pomocy komputera przy starcie i patrzę. Zanim znalazłem się w powietrzu cyfrowy pilot wykonał blisko dwadzieścia czynności (przyciski, pstryczki, suwaki, dźwignie itp.) mających sens praktycznie tylko dla zawodowego pilota. Nie jestem nowicjuszem, lubię symulatory, recenzuję je. Coś takiego jednak mnie przerosło.

Poczułem respekt i postanowiłem przyjrzeć się opcjom i osiągom gry. Oto, co wynikło ze zderzenia zamierzeń twórców z prakty-

Yanoos

ką zwykłego, domowego pilota ze średnim doświadczeniem.

## ABSURD NA KURSIE

FLY! jako symulator cywilnych samolotów nie posiada żadnej kampanii ani fabuły. Największą atrakcją scenariuszową gry są 24 misje, obejmujące najróżniejsze aspekty pilotażu bez uzbrojenia. Są wśród nich zadania mniej i bardziej dziwaczne. Do tych pierwszych zaliczam przelot na górami w czasie strasznej burzy, lądowanie bez paliwa, dostarczenie grupy ludzi z punktu A do punktu B, lot na jednym silniku, czy po prostu turystyczne zwiedzanie słonecznych wysp. Do mniej standardowych zaliczyć można lądowanie na moście Golden Gate lub start z dachu wieżowca w Nowym Jorku i lądowanie w mieście.

Nikt poza absolutnymi wyznawcami symulatorów nie wytrzyma z tak sporządzonym zestawem dłużej niż godzinę. Fajnie jest polatać między drapaczami chmur, przelecieć nad Alcatraz, albo urządzić pokaz akrobacji nad Chicago, ale po dłuższej zabawie robi się po prostu nudno.

Tym bardziej, że strona wizualna gry nie zachwyca. Są tu co prawda najpiękniejsze chmury, jakie mieliśmy okazję zobaczyć w grze i zachwycające efekty świetlne. Jest zmienna pogoda, porywisty wiatr, śnieg, deszcz i mgła. Znajdziemy także odwzorowany na podstawie zdjęć satelitarnych praktycznie cały świat z bardziej szczegółowo wymodelowanymi 50 tysiącami mil kwadratowych. Cóż z tego, jeżeli tekstury, mimo, iż zgodne z rzeczywistością, są brzydkie i nałożone nierówno. Nowy Jork, kolosalne miasto, wygląda tu jak kilkadziesiąt klockowatych bloków z trzema mostami na krzyż, stojących w szczerym polu.

Oprawa wizualna, mimo iż zrobiona ładnie i kolorowo, nie zachwyca, ustępuje za to wielu innym symulatorom. To smutne, bo przecież chodzi tu głównie o latanie nie tylko w celu szkolenia lotniczego warsztatu, ale i dla przyjemności oraz doznań estetycznych.

Wróćmy jednak do misji. Gdy przeleciałeś je już wszystkie (co zajmuje dwa wieczory), możesz sam wyznaczyć lotnisko początkowe, trasę i cel podróży. Do wyboru 9,5 tysiąca lotnisk w ponad 200 krajach! Robi wrażenie? Przez chwilę. Większość z nich wygląda tak samo - pas startowy (lub dwa) na kolorowej pustyni. Ucieszyłem się, że mogę polecieć z Okęcia. Okazało się jednak, że Warszawy, prócz plam na teksturach pokrywających grunt, po prostu nie ma. Tak jest ze wszystkimi miejscami na kuli ziemskiej prócz pięciu miast - Nowego Jorku, San Francisco, Dallas, Chicago i Los Angeles. Są w nich mosty i tak dalej, ale jak wyglądają, napisałem wyżej. Brzydota i prostota to we FLY! cechy całego świata. Aż nie chce się wierzyć, że na mapy tych okolic i zapełniające je obiekty przeznaczone są dwa dodatkowe cedeki (gra jest na 3 płytach). Podstawowa instalacja zajmuje 600 MB (!?!), a jeżeli chcesz mieć na ziemi coś więcej niż drzewko, musisz dograć setki ponad gigabajt danych podzielonych na te pięć scenerii. Dużo lepiej byłoby, gdyby autorzy przygotowali mniejszy obszar, a zrobili to bardziej szczegółowo.

Kiepskiej zabawy nie potrafi rozruszać fakt, że ustawić możesz dowolną porę dnia i pogodę, oraz ze chmury rozlokować można na trzech poziomach i w kilku typach gęstości. Miło, że w nocy księżyc zawsze ustawiony jest na niebie w odpowiedniej do daty i godziny pozycji, lecz budzi to niewielki podziw. A co powiesz na to, że w nocy widoczne jest 400 odpowiednio położonych gwiazd w prawidłowych konstelacjach, które poruszają się w miarę upływu czasu tak, jak robią to w rzeczywistości? Bo ja nic. Jest to niewiele wnosząca do gry sztuka dla sztuki.

Podobny bajer to masa nadajników radiowych i stacji, które można odbierać w kabinie po odpowiednim ustawieniu odbiorników (a nie jest to proste zadanie). Prawda, wieże kontrolne i bardzo rozbudowany system kontroli lotu to przydatne elementy towarzyszące cywilnemu lotowi, tym bardziej, że na raz, razem z tobą, w powietrzu znajduje się nawet dwadzieścia kilka samolotów. Jednak i w tym wypadku sympatyczną cechę udało się rozdąć do takich rozmiarów, że nasłuchiwanie wszystkiego, co niesie eter jest idiotyzmem. Ilość w jakość - znasz tę śpiewkę.

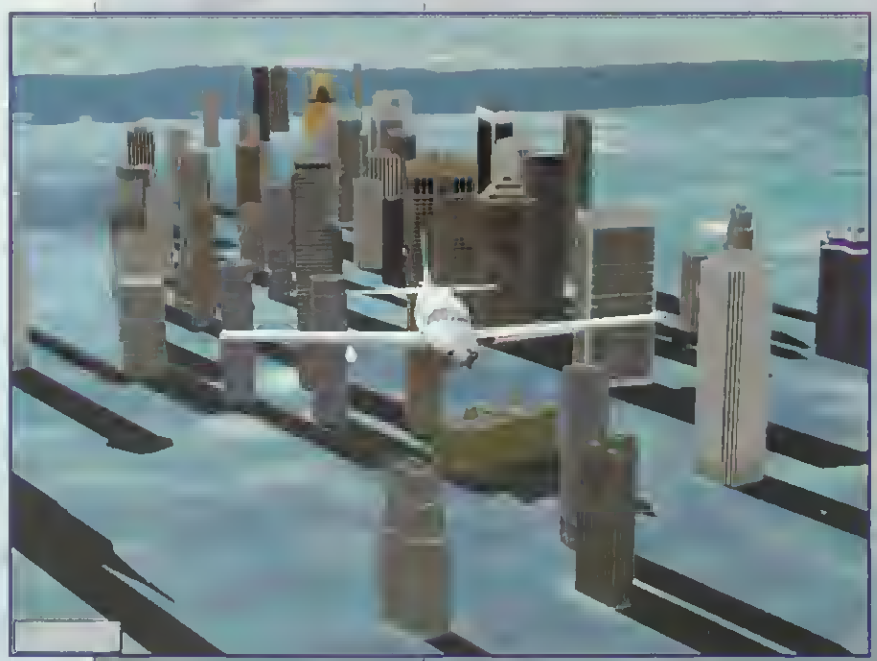
Wiem, że informacji tej oczekują najtwardsi lotnicy w domowych kapciach, więc ocenię w kilku słowach sposób zachowania się maszyn w powietrzu. Trzeba przyznać, że jest to chyba najlepiej wykonany i przemyślany element FLY! Warto poczuć różnicę między wątłym Piperem Malibu, przypominającym nieco Wilgę, a mocną i przyciężką Cessną Citation władającą dwoma odrzutowymi silnikami. Nie wiem, jak naprawdę zachowują się te maszyny w powietrzu, wierzę jednak producentom gry twierdzącym, że opracowywali oni modele lotu we współpracy z fabrykami, ich zawodowymi pilotami i na podstawie ścisłych danych technicznych. Lot każdą z maszyn sprawia wrażenie prawdopodobnego i realistycznego w każdym aspekcie. Wystarczy sprawdzić to ustawiając sobie stały, boczny wiatr dla każdej z maszyn i wystartować. Trudna próba, a czuje się różnicę.

## EJECT

Cóż można powiedzieć o tak niewiarygodnie szczegółowej grze? Polecić ją mogę jedynie emerytowanym lotnikom i tym, którzy zawsze chcieli być pilotami, a nie mogli z różnych powodów. Może im przejdzie - zobaczą, jakie to nudne, przynajmniej w wykonaniu FLY!

Realizm symulacji posunięty jest w tym wypadku do abstrakcji, zastępując dobrą zabawę i piękny świat. Jest tu naprawdę wszystko, co można znaleźć w samolocie, oddany jest każdy aspekt lotu. A to za dużo nawet dla nas, lubiących symulacje graczy.

Pomyliłem się. Nie znalazłem w kabinie pasażerskiej torebek na efekt choroby lokomocyjnej i turbulencji. Do luftu z taką symulacją, miało być wszystko. Nie staracie się, panowie.



Grafika: 5
Produkcja:
Wymagania:
P200, 32 MB RAM
400 MB HDD
Uwagi:
Dobra zabawa zwłaszcza na lotnisku

# HARD TRUCK

## JANKESKI NUDZIARZ Z ROSYJSKIM AKCENTEM

Krooger

Rosjanie nie kury i swoje gry tez mają. Nie okupują one czołowych pozycji w światowych rankingach, szczerze mówiąc to w ogóle ich tam nie widać. Zdarza się jednak, że sąsiedzi zza wschodniej granicy miewają niezłe pomysły, brakuje im niestety najczęściej dopracowanej oprawy graficznej, co dziś, nie oszukujmy się, bardzo się liczy. Taką właśnie produkcją jest HARD TRUCK, wyścigi ciężarówek po amerykańskich drogach międzystanowych.

Jak już wspomniałem, pomysł jest niezły. Długodystansowy kierowca to owiany legendą amerykańskich bezdrozy zawód. Znasz te klimaty - droga po horyzont, motel nocą, szesnastokołowiec pod tobą i brzuch od słabego, jankeskiego piwa.

HARD TRUCK pozwala jednak nie tylko na pomykanie drogami, o czym za chwilę, ale proponuje jeszcze dwa rodzaje tras. Pierwszy to CIRCUIT - zamknięty tor wyścigowy, który za zadanie ma nauczyć cię strategii walki na drodze, drugi zaś to TRAINING - obstawiona przeszkodami trasa, która wyrabia ci instynkt kierowcy ciężarówki i uczy precyzyjnej jazdy kilkusetkonnym potworem.

W trakcie konkurencji tych w swych rękach dzierżysz kierownicę „gołej" ciężarówki, czyli bez naczepy. „Pakę" za plecami dostajesz dopiero w trzecim i ostatnim rodzaju wyścigu, czyli ROAD. Do pokonania jest tu trasa z punktu A do punktu B, a na naczepę możesz zabrać pewną ilość towaru zakupionego w bazie. Każdy z towarów jest w inny sposób podatny na uszkodzenia, wiadomo, że podczas brawurowej jazdy żarówki się wytłuką a dywanom nic się nie stanie. Jak się więc domyślasz, im większe ryzyko uszkodzenia towaru, tym więcej na nim „zarobisz. Aha, uprzedzam pytanie - papierosów przemycać nie można.

Jazda ciężarówką nie jest zajęciem przesadnie emocjonującym. Jedynym wyjątkiem jest prowadzenie wielotonowego kolosa z prędkością 160 km/h i naczepą załadowaną po brzegi. Niestety, w HARD TRUCK czegoś takiego nie znajdziesz.

Sterowanie nie sprawia problemu, jest nawet całkiem nieźle opracowane, jednak model jazdy wydaje się być bardzo dziwny. Wiem, że ciężarówka to nie samochód wyścigowy, ale kilka razy miałem okazję przejechać się nowym Starem i wiem, jak zachowuje się duży samochód. W grze tej drażni mnie najbardziej opóźnienie, z jakim samochód skręca koła - uwierz mi, nie jest to bliskie realizmowi.

Wygrać nie jest trudno, mimo iż w dostarczeniu towaru jak mogą przeszkadzają ci stada komputerowych przeciwników. Nieraz zaskakują oni swoją pomysłowością, zajeżdżają drogę, jeżdżą slalomem tak, byś nie mógł ich wyprzedzić. Mimo to po przejechaniu się kilka razy po torze CIRCUIT i zaznajomieniu się z ciężarówką bez większych problemów powinieneś znaleźć sposób na wygraną. Jaka jest nagroda? Od twojego miejsca na mecie zależy stawka, którą dostaniesz za przywieziony towar. Pieniądzy zamiast medali - samo życie.

Może chociaż Stany Zjednoczone urzekają pięknem krajobrazów albo przytłaczającymi metropoliami? Zapomnij. Otoczenie trasy jest bardzo jednostajne, do torsji wręcz monotonne, cały czas widzisz to samo pobocze, słyszysz ten sam ryk silnika. Czasami trafi się jedynie jakiś kiepski domek, pikselowaty most czy nieautoryzowana reklama. Świat HARD TRUCKA jest łysy jak opony mojej dwudziestoletniej Syrenki.

Spać ci się chce w czasie jazdy z jeszcze jednego powodu. Ciężarówki z wyścigu są jedynymi użytkownikami amerykańskich jezdni, nie licz na samochody nadjeżdżające z naprzeciwka czy wyprzedzanie „niedzielnych" kierowców. Tylko ty, twoi przeciwnicy i towar do dostarczenia. Wieje tu nudą.

Grę HARD TRUCK dobija niczym brak hamulców w czasie kontroli drogowej oprawa audiowizualna. Grafika wygląda jakby obsługiwała 16 kolorów, na VOODOO II kiepsko widać rozmycie tekstur a cała gra, mimo że wygląda na szybko animowaną, jest bardzo toporna. Źle dobrane kolory nadają otoczeniu wygląd zaniedbanego miejskiego szaletu pokrytego graffiti, muzyki właściwie nie ma, jedynie odgłosy samochodów jakoś się bronią.

HARD TRUCK to z jednej strony trudna, a z drugiej banalna do oceny gra. Dobry pomysł zbeszczeszczony miernym wykonaniem dał u mnie w sumie piąteczkę. Jednym pozycja ta się spodoba, innym nie. Tym bardziej, że wyścigowych gier ci u nas dostatek.

Jedynym argumentem przemawiającym za kupnem tego tytułu jest cena. Nie przekracza ona 50 zł, więc można od biedy zastanowić się nad sięgnięciem do kiesy.

Ocena: Produkcja: 5

Wymagania: P133, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Uwagi: Dobry pomysł, Dopracowanie wykonania

# BOSS RALLY

## ŻADEN TAM BOSS

To [illegible] spektakularnego przestu[illegible] nad formą - BOSS RALLY. Do m[illegible]go kompa trafila wreszcie ta[illegible]ście wychwalana gra, opiewana [illegible] wszelkiego rodzaju re[illegible]kach, na oficjalnej stronia[illegible]netowej, w instrukcji, nie mówiąc już o pudelku. Po prostu nia może zawieść - myślałem.

Moża.

BOSS RALLY to dość standardowe wyścigi samochodowe, bez wątpienia jedna z najbardziej zręcznościowych spośród wydanych w tym roku. Kierując samochodem masz wrażenie, jakby płynął on po jezdni a mimo to trzymał się jej bardzo dobrze. Na samym początku taki sposób przedstawienia jazdy budzi mieszane uczucia, ale po kilku wyścigach wszelkie wątpliwości zostają rozwiane - w tej grze po prostu nie mogło być inaczej.

Nieco odbiegając od konwencji napiszę teraz nieco o oprawie audiowizualnej, grafika jest tu bowiem bardzo kontrowersyjna i wzbudza we mnie miksowane uczucia. Z jednej strony gra jest bardzo szybka nawet na komputerze poniżej minimalnych wymagań (P166 z VOOOOO II), z drugiej strony bardzo monotonna poprzez zastosowania małej ilości obiektów urozmaicających pobocze trasy.

Momentami oprawa graficzna sprawia wrażenie dopracowanej - podczas jazdy [illegible]resory [illegible]lednia pracują, a po kolizji widoczne są wgniecenia w karoserii. Z drugiej jednak kolorystyka nie należy do najlepiej dobranych (różowa samochody!), skłócona są też łamiąca się ciągla tekstury. Na domiar złego efekty świetlne towarzyszące wyścigom wykonano wręcz fatalnie, przypominają one czasy raczkujących układów grafiki 3D („boski" ViRGE).

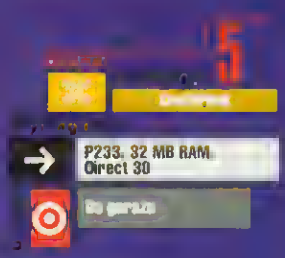
Grając w BOSS RALLY czułem się więc jakbym testował wczesną wersję BETA, a mogę zapewnić, że dostałem do ręki finalną, sklepową wersję w zafoliowanym pudełku.

Jazda przedstawia się tu pokrótce następująco: lecisz po prostej, zakręt, ślizg bokiem i kolejny przeciwnik w tyle. I tak do znudzenia - prosta, ślizg, koleś z tyłu. Nie zmienia tego nawet fakt, że do wyboru jest kilkanaście samochodów. Na początku dostępne są co prawda tylko dwa, ale wraz z wygraniem każdego sezonu dostajesz kolejną parkę. Niestety, bryki te są bezpłciowe, nie mają prawdziwych nazw, a nawet ich podobieństwo z rzeczywistymi jest umowne.

Lepiej sprawa wygląda z pomysłowo zaprojektowanymi torami. Na każdym z nich znaleźć można skrót, dzięki któremu zyskujesz przewagę nad jednym, góra dwoma przeciwnikami. Komputerowi kierowcy nie korzystają z tych ułatwień tylko lecą do przodu z klapkami na oczach, nie za szybko, żeby nie porysować lakieru. Niektórzy z nich przesadzają w swym maksymalnym opalstwie - jeżdżą prawym pasem i dają się wyprzedzać jak dzieci. Dobrze przynajmniej, że na dziewięciu przeciwników znajduje się kilku konkretniejszych driverów z szybkimi furami, którzy myślą o zwycięstwie, prują do przodu jak szaleni, zajeżdżają drogę, spychają. Niestety jest ich tylko czterech, góra pięciu, reszta to po prostu pachołki która należy wymijać.

Szczerze mówiąc, nie polecam BOSS RALLY nikomu. Mam wrażenie, że jej twórcy jadą na wstecznym biegu. Zastanawiam się nawet, czy powinno się takie gry rozdawać darmo do akceleratorów graficznych. Stanie się ona zapewne kolejną ofiarą grupy wydanych ostatnio świetnych gier wyścigowych, która w rajdzie po gracza spychają takich słabeuszy do rowu mijając ich z dwukrotnie większą prędkością.

Nie warto nawet spojrzeć w lusterko wsteczna.




Krooger

# RAJ BLACHARZY, KRAINA NIEDZIELNYCH KIEROWCÓW

# MIDTOWN

Czy miałeś może kiedyś ochotę, jadąc samochodem, na odrobinę szaleństwa? Lecieć tak bez żadnych hamulców moralnych pełnym gazem, puścić muzykę na maksa i pruć przed siebie nie zwracając uwagi na nikogo?

Nie miałeś? To już wiem, dlaczego ciągle gania mnie policja. Jest jednak sposób, by wszystko to robić bez ponoszenia poważnych konsekwencji. MIDTOWN MADNESS.

Jest to bowiem bardzo ciekawy symulator ruchu ulicznego połączony z szalonymi wyścigami po ulicach miasta. Akcja gry przenosi cię do Chicago (Jordana nie spotkałem), za które należą się calusy dla projektantów z Angel Studios. Miasto zostało odwzorowane prawie co do jednego kafelka w chodniku. Większość ważnych budynków stoi tam, gdzie powinna i choć może ich proporcje nie są zbyt odpowiednie (na przykład lotnisko), to wyglądają przynajmniej doskonale. Ulice są za to jak najbardziej proporcjonalne — jeden kilometr wirtualnej drogi to tyle samo, co w rzeczywistości. Na pełnym gazie z jednego końca miasta na drugi jechałem ponad pięć minut. To sporo. Co prawda po drodze dwa razy doszczętnie zniszczyłem samochód i spowodowałem kilkanaście wypadków, ale inaczej się nie dało. Nie lubię stać w korkach.

Do poobijania i całkowitej destrukcji oddano ci dziesięć aut. Są to: VW New Beetle, Cadillac Eldorado, Ford Mustang Fastback (jeżdżąca legenda), Ford Mustang GT (mój ulubieniec), policyjny Ford Mustang Cruiser, dostawczy Ford F-350, Panoz Roadster, wyścigowy Panoz GTR-1, autobus miejski i Freightliner Century — osiemnastokołowa ciężarówka z naczepą (tym to sobie można pojeździć). Polowa z tych samochodów jest niestety dostępna dopiero po spełnieniu kilku warunków związanych z zajmowanymi przez ciebie lokatami w odpowiednich wyścigach. Bywało gorzej, a każda przejęta bryka to następne emocje.

Charakterystyki tych samochodów są jak najbardziej realne, przyspieszenie, moc, czy chociażby waga wpływają na sposób jazdy i zachowanie się na drodze każdego z modeli. Wsiadając do "garbusa" i rozbijając się po mieście szybko zauważysz, że w starciu z większymi samochodami nie masz żadnych szans. Zderzenie czołowe z autobusem kończy się zawsze wgnieceniem karoserii... autobusu, a z ciebie zostaje niezbyt estetycznie zapakowana konserwa.

Co innego, gdy do dyspozycji masz Freightliner'a Century. W tym przypadku żaden tam autobus pełen przedszkolaków ci nie podskoczy, a zwyczajne samochody rozgarniasz tak, jak pług śnieżny robi to z zaspami (w Polsce rzadko). Nie muszę chyba opisywać, co dzieje się, gdy na pełnej prędkości, na autostradzie ktoś zajedzie ci drogę. Ma pecha.

Zastanawiasz się pewnie, dlaczego rozpatruję MIDTOWN MADNESS tylko pod względem stłuczek i pogniecionych karoserii. Dlatego, że w tej grze nie ma chwili bez mniejszych lub większych kolizji drogowych, a czasem ogromnych karamboli. Wirtualne Chicago musi być piekłem, do którego zsyłani są niegrzeczni za życia pracownicy firm ubezpieczeniowych i policjanci. Mają co tam robić.

Na ulicach tego miasta z reguły panuje taki ruch, jak na Marszałkowskiej w godzinach szczytu. Po prostu szaleństwo.

Programiści oddali do dyspozycji kilka trybów rozgrywki. BLITZ to jazda na czas, w której podczas normalnego ruchu ulicznego musisz zaliczyć wszystkie CHECKPOINTY i zmieścić się w czasie. Zabawa przy tym jest wyśmienita, lecisz na złamanie karku tylko po to, aby przejechać przez bramkę, a jaką drogę obierzesz, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. CHECKPOINT RACE to tryb podobny, z tą małą różnicą, że tu współzawodniczysz z innymi samochodami i trasy są trochę inaczej zaplanowane. Niezmiennym elementem jest za to ruch uliczny. CIRCUIT to tryb wsadzony według mnie trochę na siłę — jeździsz w kółko, zaliczając okrążenia na z góry wytypowanej trasie. Ulice miasta są zamknięte dla ruchu, a te, które nie należą do trasy zostają zagrodzone.

Krooger

# MADNESS

Gdzieniegdzie tylko przygotowano skróty, z których komputerowi kierowcy korzystają raczej rzadko.

Na koniec zostawiłem mój ulubiony tryb — CRUISE. Polega on na swobodnej jeździe po mieście. Nie obchodzi cię nic, nie ma limitu czasu ani CHECKPOINTÓW, całe miasto należy po prostu do ciebie. Możesz jeździć grzecznie, zgodnie z przepisami, albo stać się demonem prędkości, który śni się policjantom obok traumatycznych scen z dzieciństwa. Nie musisz mieć żadnych oporów. Gdy rozwalisz samochód, nie martw się — po chwili dostajesz nowy. Przed rozpoczęciem rozgrywki w CRUISE dostajesz możliwość wybrania warunków pogodowych i czasu. Możesz jechać o wschodzie lub zachodzie słońca, w południe lub w nocy. Od pory dnia zależy natężenie ruchu ulicznego, które możesz dodatkowo ustawić w opcjach. Za szybami twej bryki może być pogodnie, pochmurno, może padać deszcz lub śnieg — do wyboru, do koloru.

W pozostałych trybach rozgrywki pogoda ustawiana jest automatycznie. Ma to spore znaczenie, gdyż rodzaj nawierzchni i to, czy pokrywa ją woda czy śnieg, wpływa znacznie na sposób kierowania samochodem i jego zachowanie się na trasie.

Pora na kilka słów o sztucznej inteligencji komputerowych użytkowników dróg. Piesi to bardzo cwane stwory o nadludzkich możliwościach. Gdy tylko usłyszą pisk opon lub zauważą pędzący samochód, od razu rozglądają się, gdzie by tu uciec. Nie ma mowy abyś któregoś zabił, zawsze zdążą uskoczyć (bestyjki), a nawet, gdy przygwoździsz któregoś do ściany, nic mu się nie stanie. Wygląda to tak, jakby czkawką odbijał się twórcom gry przypadek Carmageddonu.

Wszyscy komputerowi kierowcy powinni mieć naklejony na tylniej szybie zielony listek, albo wozić znak "Nauka jazdy" na dachu. Potrafią zajechać ci niespodziewanie drogę, uderzyć w twój wóz zniencka (a mówią, że to ja prowadzę jak idiota), a nawet spowodować wypadek między sobą. Podoba mi się moment, kiedy kogoś stukniesz. Choćby nie wiem, jak lekko to zrobisz, zawsze włączy światła awaryjne i zatrzyma się.

Policjanci to już inna historia. Goście powinni mieć napisane na tablicy rejestracyjnej — KAMIKAZE. Jedyną prawidłową reakcją na syrenę policyjną jest ucieczka ile sił pod prawą nogą. Ci wariaci nie uważają na nikogo, jadą na oślep tylko po to, żeby jak najostrzej się z tobą zderzyć. Rany, co za napaleńcy. Czy oni wszyscy są kaskaderami?

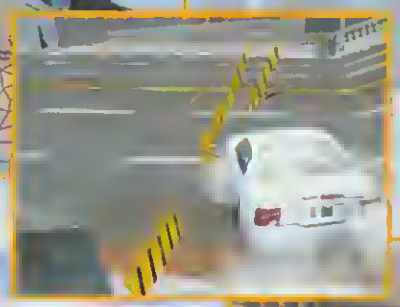
MIDTOWN MADNESS, gdyby nie kilka niedociągnięć w umiejętnościach i zachowaniu się komputerowych kierowców, byłaby grą doskonałą. Niektórym może nie spodobać się grafika samochodów, która faktycznie jest prosta, ale gdyby nie takie rozwiązanie komputery o minimalnych osiągach byłyby bezradne pozbawiając świetnej zabawy sporą część graczy. Co więcej, proste są tylko modele przeciwników, twój samochód jest jak najbardziej dopracowany. Poza tymi drobnymi detalami nie mam się do czego przyczepić, zasłużona dziewiątka i GRARYTAS. Bo przecież nic tak nie odreagowuje stresu jak ostra, bezlitosna jazda samochodem po mieście.

Wirtualnym, oczywiście.

Aha, jeszcze jedno. Jeśli po grze w MIDTOWN MADNESS będziesz chciał prowadzić samochód, odczekaj co najmniej pół godziny. Dobrze ci radzę. Głównie dlatego, że... Przepraszam, muszę odebrać telefon.

Co? Dzwonili od blacharza? Jak to na złom!?! Przecież to była mała stłuczka!!!

Muszę zagrać.



Ocena:
Produkcja: 9

Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 300 MB HDD, akcelerator 3D

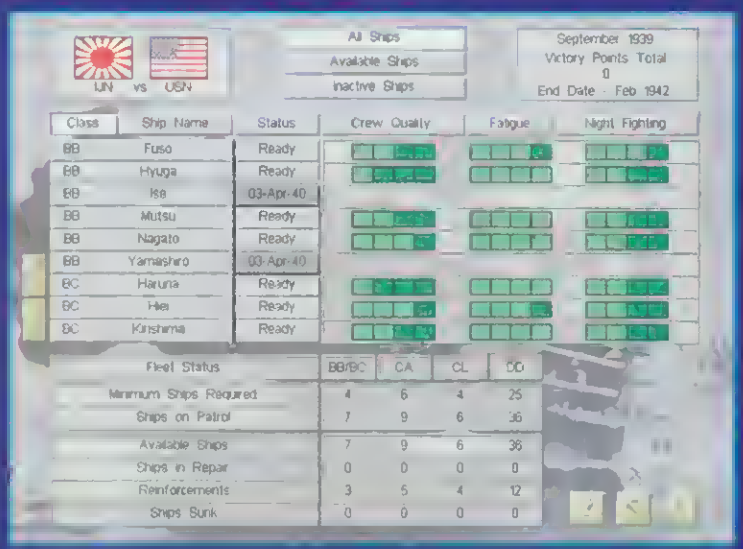
Uwagi:
Szef ciut i karcerki

# FIGHTING STEEL

## NIE TRAFIONY, ZATOPIONY

Yash

Tak się niestety czasami zdarza, że natykam się na gry, których istnienia nia jestem sobie w stanie wytłumaczyć w żaden racjonalny sposób. Zastanawiam się wtedy, czy to ja (miejmy nadzieję) mam pokręcony gust i po prostu wybrzydzam, czy może raczej producenci tracą kontakt z graczami i tworzą w sobie tylko wiadomym celu.




Kiedy firma dysponująca dużym doświadczeniem w tworzeniu wojennych strategii bierze się za bardzo wdzięczny temat, jakim były bez wątpienia bitwy toczone na oceanach w czasie drugiej wojny światowej, przebój wisi w powietrzu. Co ja piszą, to właściwie pewny hit, obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników strategii i symulacji. A tu co? Góra rodzi mysz. Co dostaje gracz zamiast nieprzespanych nocy i wirtualnej choroby morskiej? Niby grafika ładna, ba, modele okrętów są super. Interfejs łatwy do opanowania i dokładnie taki, jaki jest potrzebny do sprawnego dowodzenia bitwą. System obserwacji pola walki za pomocą różnych kamer nie najlepszy, ale bywało gorzej. Statystyk ani za dużo ani za mało, kolejny strzał w dziesiątkę. Dźwięki „robią" klimat jak się patrzy.

Niby wszystko w porządku, ale... Absolutnie nie wciąga. Nic. Zero. Null.

Kampania to jedna wielka katastrofa. Zupełnie przypadkowy rozkład sił w bitwie, na który gracz nie ma najmniejszego wpływu, to absolutna pomyłka. Brak mapy (sic!) na poziomie strategicznym, i co za tym idzie, brak możliwości kierowania patroli w różne rejony.

Opcje wyboru — pływaj lub stój w porcie to przecież kpina. Brak odznaczeń i awansów po bitwach, bezpłciowy system punktacji, nuda i chaos. Jednym słowem tragedia. A może to nie jest strategia? Może to nawet nie taktyka, tylko najzwyczajniejsza na świecie strzelanka? Ale przecież wszyscy wielbiciela strzelanek po pięciu minutach wyrzucą płytkę do śmieci i zasną znużeni imponująco ospałym tempem bitwy.

Z oczywistych powodów nigdy nie miałem szansy przekonać się osobiście, na czym polega dowodzenia prawdziwą bitwą. Jeżeli jednak jest to tak prosta i nudna jak w FIGHTING STEEL, to serdecznie współczuję wszystkim admiralom. Jest to może trochę fajniejsza rozrywka niż „zeszytowa" gra w okręty, ale różnice są niewielkie. Czasem recenzenci opisując gry tej klasy dają do zrozumienia, że mogą je polecić tylko prawdziwym maniakom gatunku. W tym przypadku nawet „freaks", którzy kupią FS, będą klęli. Zapewne najgłośniej. Tak naprawdę to właściwie nie wiem, do kogo ten produkt jest adresowany. Zainteresowania mogliby okazać jedynie jacyś młodzi, wyluzowani nauczyciele historii, gdyż gra niesie za sobą nieco więcej emocji, niż jakiś nudny wykład. Docenią to studenci.

Ocena: Produkcja: 3

Wymagania: P200, 64 MB RAM, akcelerator z 4 MB RAM

Uwagi:

Zwłaszcza, że scenariusze historyczne (których co prawda jest niewiele) są jedynym elementem gry zrobionym od początku do końca profesjonalnie. Filmy i narracja oddają klimat tamtych czasów i na pewno warta są obejrzenia.

Gdyby w FS włożono trochę więcej pracy mógłbym z radością ocenić ją na 6 lub 7 punktów. Teraz niestety jest tylko 3.

Dokładnie takie wątpliwości nachodzą mnie po tygodniu spędzonym z grą (grą?) Fighting Steel, produkcji znanej skądinąd i szanowanej (przeze mnie chyba do wczoraj) firmy SSI. Jest to klasyczny przykład

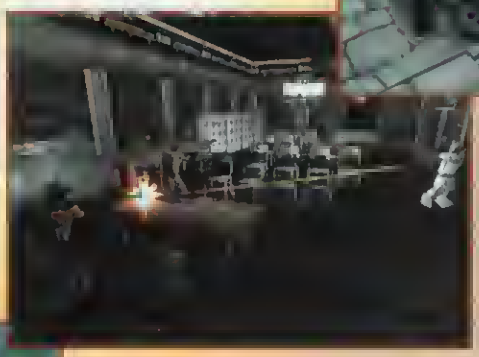
# HIDDEN & DANGEROUS

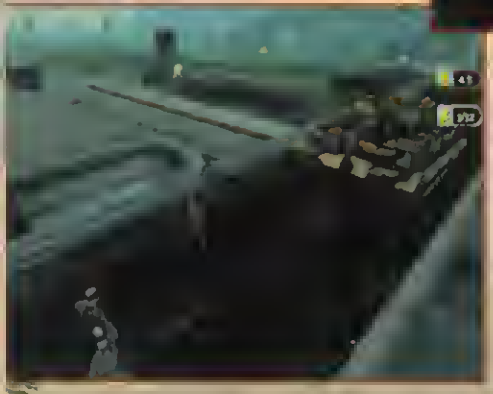
## CZESI PODBIJAJĄ ŚWIAT ANGIELSKIMI KOMADOSAMI

Yash

Nie zdążyłem jeszcze porządnie spakować spadochronu, kiedy pierwsze krople deszczu wdarły się bez pytania za mój kołnierz. Cichymi okrzykami zwołałem całą drużynę i skuleni ruszyliśmy w stronę mostu. Po dwustu metrach marszu nie miałem już na sobie suchej nitki. Kiedy nad głową przeleciały ze świstem pierwsze kule, padłem twarzą w błoto. Odbezpieczyłem Stena, zakląłem siarczyście i pomyślałem: za Królową i Ojczyznę. Mam nadzieję, że te dwie damy potrafią się odwdzięczyć.

Yeah! Ostatnia misja za mną. Zmęczony komandos pali peta i rozmyśla o defiladach, a przez ekran przelatują nazwiska czeskich programistów. Tylko skończę tę recenzję i zaczynam od początku. Tym razem na "hardzie". Aha, nie powiedziałem jeszcze, co zaczynam. Otóż kilka ostatnich dni spędziłem grając w świetną grę — HIDDEN & DANGEROUS.





H&D jest wybuchową niczym wagon dynamitu mieszanką gier FPP i TPP, w której wcielasz się w komandosów z brytyjskich oddziałów specjalnych SAS. Podzieleni na czteroosobowe drużyny wykonują oni szereg misji, wpływając (czasem w sposób bardzo znaczny) na losy II Wojny Światowej.

Dowództwo stawia przed tobą sześć kilkuetapowych zadań, składających się z 26 niezależnych misji. Są one w obrębie poszczególnych kampanii powiązane tematycznie, zaś dostęp do kolejnych uzyskujesz wypełniając wcześniejsze rozkazy.

Przed każdą kampanią wybierasz ośmioosobową grupę (mozesz powołać do służby kilku Polaków — mała rzecz, a cieszy) i sprzęt na wszystkie misje. Zarówno ludzi, jak i uzbrojenie przydzielasz potem do każdego zadania nie mając dostępu do obficie zaopatrzonej zbrojowni. Warto jest więc dobrze zaopatrzyć się na samym początku. Jezeli jednak zdarzy ci się wystrzelać wszystko w trakcie trwania misji, nie wąz jeszcze białej chusteczki na bezużytecznej lufie. Mozesz bowiem dozbrajać się, zabierając broń i amunicję zabitym, czasem znajdziesz coś w skrzyniach lub w magazynach. Strzelające i wybuchające zabawki są tu reprezentowane przez całkiem sporą grupę i wszystkie dobrze odwzorowują oryginalną broń z tamtego okresu.

Kazdy z twych komandosów opisany jest pięcioma współczynnikami określającymi jego przydatność do poszczególnych zadań w grupie. I tak, żołnierz silny i wytrzymały powinien taskać karabin maszynowy i z daleka zabezpieczać pole walki, podczas gdy dobrze strzelający i obdarzony refleksem wojak wspaniale sprawdzi się jako snajper. W H&D jest bardzo mało miejsca na akcje solowe. Dlatego tez dobra grupa powinna być w miarę uniwersalna, aby komandosi mogli nawzajem uzupełniać się i ubezpieczać w trudnych sytuacjach. Podsumujmy krótko — uzbrojenie i ludzi powinieneś dobierać pod kątem danej misji. Mozesz zadanie to zlecić komputerowi i zazwyczaj zrobi on to dobrze. Kilka drobnych przeróbek i mozemy zaczynać.

## UKRYCI

Przed kazdą misją oficer wywiadu opisze ci dokładnie jej cel i obecną sytuację w "gorącym" rejonie, pokazując wszystkie ważniejsze miejsca na mapie. Potem ruszasz do boju ...na kolanach, bo rzuca na nie klimat gry. Tworzy go przede wszystkim niesamowite wprost oddanie warunków pogodowych, w których przychodzi ci walczyć. Ponieważ twym głównym atutem będzie zaskoczenie (Iaszyści zawsze mają przewagę liczebną), złośliwe dowództwo zrzuca cię na tyły wroga w czasie, w którym kazdy normalny człowiek (w tym większość Niemiaszków) nie ma najmniejszej ochoty wychylać nosa z cieplych i suchych baraków. Czasem będzie to zacinający w środku nocy deszcz, czasem piękny norweski świt — temperatura -30 i przejmujący wiatr. Będziesz czołgać się w śniegu, błocie, włazić do lodowatej wody czy przemykać nocą po wyludnionym mieście. Wypatrzysz oczy przez lornetkę zastanawiając się, czy wynurzające się z mgły dziwne kształty to wróg czy tylko kamień lub zwykłe drzewo. Ciuchy mokre i sztywne, wszędzie brud, komary i inne paskudztwo. Mamo!!! Do domu!!! Aha, zapomnialbym. Przeciez muszę jeszcze wygrać wojnę.

Po kazdej pomyślnie zakończonej kampanii wyobrazałem sobie jak moi podopieczni odreagowują stres (zamtuz? kasyno?) i zmęczenie (cieple wyrko?). Jednak z dala od uciech, w czasie akcji, pojawiająca się w celowniku karabinu snajperskiego postać wermachtowca robi olbrzymie wrażenie. Jeszcze większe wrazenie robią pojawiające się w celowniku jego olbrzymie nogi. Pozostaje ci wtedy jedynie zrobić glupią minę w iście angielskim stylu — cóz, błąd w sztuce. Trzeba jednak powiedzieć uczciwie — fatalna pogoda, prócz źródła niewygody jest również twym sojusznikiem. W wielu misjach ważne jest opóźnienie wykrycia twej obecności, a zmrok i deszcz bardzo ci w tym pomagają. Co więcej, czasem będziesz miał do dyspozycji cywilne ciuchy lub niemieckie mundury, wykorzystasz również rózne pojazdy (yes, yes, yes – BMW-Sahara i "kubelwagen"!), będziesz również latał samolotami i pływał łódkami. Raz nawet wsiądziesz do Tygrysa! Używanie pojazdów znacznie zwiększa twą mobilność i wprowadza chaos w szeregach nieprzyjaciela. Jednak prędzej czy później dojdzie do strzelaniny. ..

## ... I NIEBEZPIECZNI

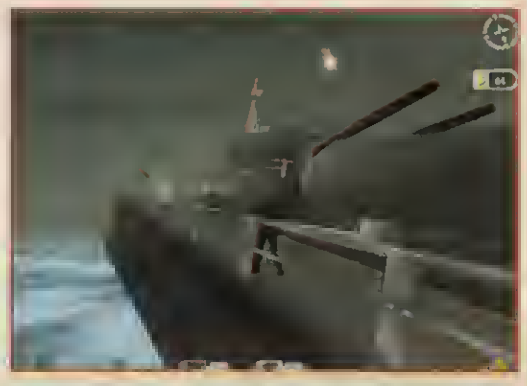
Ponieważ wróg strzela niesamowicie celnie, dobrą (można powiedzieć — komandoską) taktyką jest eliminowanie Niemców ze sporej odległości, za pomocą snajpera. W czasie walki w budynkach przydadzą ci się brytyjskie granaty z zapalnikiem czasowym, które mozna odbijać od ścian i wrzucać do małych pomieszczeń. Nie warto wdawać się w wymianki na bliskie odległości, bardzo łatwo kończą się śmiertelnym zejściem twych podopiecznych.

Prawidłowo wykonany manewr zajęcia pozycji strzeleckiej przez snajpera i "wypunktowanie" wszystkich widocznych celów jest zwykle sporą częścią sukcesu. Wyjątek stanowią misje, w których osłaniasz swój odwrót przed atakującymi frontalnie przeważającymi siłami wroga (ostatnie misje drugiej i trzeciej kampanii — bitwa jest w nich koszmarnie trudna). Wtedy liczy się tylko brutalna siła, a karty na polu walki rozdają na przykład 3 rkm-y. Czasem zdobyte na Niemcach pojazdy są uzbrojone. Dobre wykorzystanie zainstalowanych na nich ciężkich karabinów w połączeniu z ich szybkością, może zamienić twój skromny oddział w prawdziwych jeźdźców

apokalipsy. Wiedz jednak, że sama walka nie jest kwintesencją tej gry, co nie znaczy, ze nie jest emocjonująca. Najważniejsze jest po prostu wykonanie zadania.

## I TO JESZCZE JAK NIEBEZPIECZNI

Mówiąc szczerze, jestem bardzo pozytywnie zaskoczony faktem, iż nieznana firma moze wydać tak profesjonalny produkt. Pierwszą jednak czynnością po zainstalowaniu gry powinno być ściągnięcie i zainstalowanie patch'a, który wyeliminuje większość graficznych buraków. Bez łatki bugi (a jest ich mnóstwo) mogą zniechęcić do gry. Natomiast sam engine... eee... silnik (ustawa, he he) jest bardzo udany. Przy bardzo ładnych i szczegółowych teksturach grafika "szarpie" tylko wtedy, kiedy akcja ulokowana jest na naprawdę olbrzymich terenach. Animowane niebo, zróżnicowanie terenu, budynki, ładne pojazdy i inne dopracowane szczególiki potwierdzają kunszt koderów.



Muzyki w grze prawie nie ma, co mnie osobiście nie przeszkadza ani trochę. Przecież SAS na swoim wyposażeniu nie miał walkmanów. Za to odgłosy są sycące. Strzały, wybuchy, wrzaski Niemców czy ciche nawoływania komandosów, a także zmiana dźwięku kroków w zależności od podłoża — wszystko to jest na najwyższym poziomie.

H&D usatysfakcjonuje w pełni nie tylko miłośników strzelanek FPP czy fanów gier osadzonych w realiach II Wojny Światowej. Wszyscy ci, którzy szukają dobrej (i nie bezmyślnej) komputerowej rozrywki na wysokim poziomie, wszyscy, którzy lubią dużą dawkę wirtualnej i realnej adrenaliny zostaną uszczęśliwieni zakupem tej gry. Naprawdę polecam.

Możesz zapytać więc — dlaczego oceniam H&D "tylko" na 8? Cóż. Gry na 10 jeszcze nie widziałem, a do dziewiątki zabrakło jej paru szczegółów. Ciekawiej byłoby, gdyby po misjach moi chłopcy dostawali jakieś fajne odznaczenia, awansowali o kilka stopni. Można by również dorzucić minimalną dawkę erpega, sukcesywnie zwiększając charakterystyki komandosów zdobywających doświadczenie w czasie akcji. Nie zaszkodziłaby również większa liczba filmików między misjami.

Nie sprawdza się zupełnie sterowanie oddziałem z poziomu mapy taktycznej. Nie jesteś wtedy w stanie dokładnie kontrolować swych żołnierzy, a potrafią oni zachować się naprawdę irracjonalnie. I tu dochodzę do największego problemu. Zaimplementowana sztuczna inteligencja szwankuje zarówno u naszych komandosów, jak i u Niemców. Chłopaki z zapałem strzelają w glebę lub w róg budynku, jeśli za tymi przeszkodami czai się przeciwnik. Zdarza się też, że pakują magazynek w ścianę budynku, w którym siedzą wrogowie. Jak ich wyczuli? I po co strzelają?

Właściwie jednak nie są to problemy gry. Większy realizm jest na razie nieosiągalny dla komputerów domowych. Może za parę lat. Wady te są tak mało ważne, jak pieprzyk u pięknej kobiety. Zazwyczaj nawet się go nie dostrzega, a jak już się go zobaczy, okazuje się, że ma on ukryty czar. I słowo przesłania od weterana. Wszyscy FPP-owi twardziele! Lojalnie i po bratersku ostrzegam: poziom easy nie jest wcale easy! A próby gry na hard bez doświadczenia w H&D, nawet dla ściślej elity strzelanek są z góry skazane na porażkę. Może szczególnie dla niej?


"Jeśli jesteś bezwzględny, masz mocne nerwy, świetny refleks i cenisz sobie potężne kopy adrenaliny co kilka chwil - ta gra jest dla ciebie. Inni niech grają w kulki."

- PC Games CD 5'99

LIMITOWANA ZŁOTA EDYCJA

Tom Clancy's RAINBOW SIX

czyli

Tom Clancy's RAINBOW SIX & Tom Clancy's RAINBOW SIX

za jedyne 159zł

9/10 -Rekomendacja CD Action 10/98

93% -Gra miesiąca GAMBLER 12/98

9/10 -Secret Service 11/98

9/10 -Reset 10/99

4/5/5 -Świat Gier Komputerowych 2/99

90% -Gry Komputerowe 10/98

Red Storm Entertainment

TAKE 2 INTERACTIVE

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY it

©1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Rubicon, Inc.

# CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Krooger

JA TAK OBSERWUJE I CIESZY MNIE TO BARDZO ŻE TAK POPULARNE I LUBIANE SĄ OSTATNIO WYŚCIGI... MOTOCYKLOWE

CHS2000 to pełne wysokooktanowych spalin połączenia symulatora potężnego motocykla ze zręcznościowym wyścigiem. Mnie więc szansę trafić do pokaźnej grupy komputerowych ścigantów. Jak u siebie w garażu poczują się zarówno kierowcy obliczający stosunek kąta nachylenia motoru do chwilowej prędkości, jak i ci, którzy kładą odważnik na strzałkę do góry i prują do przodu.

CHS2000 jest drugą częścią gry o podobnym tytule i, jak przystało na kontynuację, jest dużo lepsza od swej poprzedniczki. Poprawiono nieco grafikę, fatalny system MENU i inteligencję komputera. Mimo to, produkcje te są wciąż do siebie bardzo podobne i prawie tak samo dobre.

Po odpalaniu gry nasuwa się pierwsza myśl - szkoda, że są tu same Hondy. Nie jest to straszna wada, bo w końcu gra w tytule ma nazwę firmy i prawdopodobnie sporo zapłacono, żeby w grze można było jeździć tylko motorami z tego teamu. Oprócz dwóch dość znanych modeli o numerach 111 i 5 na torze spotkać można też inne motory, które przy odrobinie wiedzy dają się rozpoznać, jak chociażby zieloniutkie Kawasaki. Nie, to nie błąd. W grze oficjelnie są tylko same Hondy, a maszyny innych firm nie są w żaden sposób oznakowane, lecz charakterystyczne.

W CASTROL HONDZIE położono spory nacisk na poziom symulacji, który, zapewniam was, jest dość wysoki. Już w głównym MENU możemy ustawić takie parametry, jak przełożenie biegów, rodzaju opon, czy pozycję tylnego spoilera. Nie jest tu tego tak dużo, jak w SUPERBIKE WC, ale zdecydowanie wystarczy.

Jest także kilka innych ciekawych opcji. Ustawić można także stopień realizmu, to, czy chcemy, żeby motor podbijał przednie koło podczas ostrego przyspieszania, czy możliwe jest przegrzanie silnika i jak mocno będzie zarzucało tylne koło podczas ostrych zakrętów. Podczas wyścigu może (jeżeli tego chcemy) zepsuć nam się na przykład układ kierowniczy, hamulcowy, czy choćby skrzynia biegów.

Komputerowi kierowcy na torze jeżdżą prawie jak zawodowcy, nie ryzykują zderzenia z tobą, omijają ewentualne przeszkody, i co jest charakterystyczne dla sztucznej inteligencji - nie popełniają prawie żadnych błędów. Nie wypadają z trasy, nie stwarzają niebezpiecznych sytuacji i zawsze jeżdżą po optymalnej linii. Łatwo ich wyprzedzić, ale trudno czasami dogonić. Łącząc te dwie właściwości otrzymujemy nieco sztucznie podwyższony stopień trudności, na który czasami nie ma rady.

Dziwi mnie jeszcze system automatycznego hamowania przed zakrętem, który jest ułatwieniem dla początkujących. Wytracanie szybkości odbywa się po prostu za wcześnie. Czułem się tak, jakbym jechał samochodem z moją ma-

mą - jeszcze na prostej prędkość jest już bardzo niska, a przecież nie o to chodzi. Sto razy lepiej rozwiązano tę kwestię w SUPERBIKE WC.

Do wyboru mamy 18 torów, zarówno tych spacjalnie przystosowanych do wyścigów, jak i umiejscowionych na przykład w mieście czy na pustyni. Trzeba pochwalić programistów za ich opracowanie graficzne, trzymające przez całą grę wysoki poziom. Na pustyni widać stare zabudowania, a droga przez chwilę wiedzie starożytnym wiaduktem, w mieście specjalne bariarki odgradzają ulica, które nie należą do trasy, a na skrzyżowaniach stoją światła sygnalizacyjna.

Jedynym minusem oprawy graficznej torów są drzewa, czasem stojące przy trasie. Po pierwsza są płaskie jak moja nauczycielka od WF-u i zrobione ze zwykłych bitmap. Po drugie mają niską rozdzielczość i nie są akcelerowane. Wyobraź sobie - jedziesz motorem 200 km/h, pobocze pięknie się rozmywa, asfalt staje się coraz bardziej gorący, a trawa przy trasie wygląda na tak miękką, że chciałbyś się na niej położyć. Nagle wpadasz w las szpetnych, piksłowatych drzew. A fuj...

HONDA RC45, bo taki model występuje w grze, nie różni się za bardzo od swojego realnego odpowiednika jeżeli chodzi o wygląd zewnętrzny. Zbudowana jest z dużej liczby polygonów i za sporą dbałością o szczegóły.

zakrętu elegancko pochyla się na odpowiednią stronę motoru, a kiedy powraca do pozycji siadzącej poprawia się niaco na siodełku. Nic poza tym. Nie jest on tak żywy jak „zawodowiec" z SUPERBIKE WC, który swoim zachowaniam w siodle po prostu rozkładał na łopatki. Zachowywał się wręcz, jakby miał roba..., to znaczy, jakby mu było niewygodnie.

Niby nie ma w tym wszystkim nic strasznego, gdyby nie dodatkowo nienaturalna pozycja kierowcy na motorze. Wystarczy podczas powtórki spojrzeć z kamery umieszczonej z boku motocykla. Wygląda to tak, jakby kierowca jechał na motorze pierwszy raz w życiu, albo z przymusu, a jego ręce były przyspawane do kierownicy.

Na sam koniec wspomnę nieco o oprawie dźwiękowej. Podczas wyścigu słyszymy świetnie dobrany ryk silnika naszego cacuszka, który podczas przyspieszania przypomina, standardowo, wiertarkę udarową wchodzącą na wysokia obroty. Muzyka występuje tylko w MENU i jest milym relaksem po kilku a nawet kilkunastominutowym wsluchiwaniu się w ryk naszej maszyny.

Jak na razie wśród wyścigów motorowych wciąż najlepsza jest gra SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP. Stoi dumnie na szczycie „pudła" i chlapie dookola szampanem. Bardzo trudno będzie komukolwiek ją stamtęd zepchnąć. CASTROL HONOA SUPERBIKE 2000 była bli-

Sylwetka motocyklisty została nieco ulepszona w porównaniu z kukiełką znaną nam z poprzedniej części. Wtedy to kierowca siadział sztywno na motorze i ledwo co ruszał się na zakręcia, wiec sterowanie takim klockiem nie było mile. Teraz motocyklista podczas

sko, już wspinała się na podium, ale niektóre niedoróbki i celny kopniak od jakości konkurentki zepchnęły ją na drugą pozycję. Choć z drugiej strony - cena w okolicach 60zł za spolszczoną wersję moża zapewnić koszulkę lidera.

FIGHTING STEEL
WORLD WAR II SURFACE COMBAT
1939-1942
gdy ogień spotyka się z wodą
Dystrybucja w Polsce:
Informacje: /018/ 444-0560
Wysyłka: /094/ 346-1156
Internet: www.play-it.pl
PLAY it

# WARHAMMER 40000
## RITES OF WAR

Reset CD
N 9/99

Produkty oznaczone logo Warhammer 40000 [illegible] fanów wersji figurkowej działają [illegible] miód na [illegible]wiedzi. Nie zosta[illegible] jeszcze zaraz [illegible] tą bezlitosną „chorobą" umysł mój nawiedziła za [illegible] komputerowa od[illegible]lona systemu Warhammer 40k, kryjąca się pod nazwą RITES OF WAR.

Przygoda ta rozpoczęła się bardzo niewinnie. Początkowo pomyślałem - oto kolejna nudna strategia. Ostatnie produkcje firmy SSI: CHAOS GATE ani FINAL LIBERATION nia wywarły na mnie wielkiego wrażenia. Stało się tak głownie z powo[illegible] [illegible]otrzymanych obietnic, między innymi „cudownej" grafiki, która raniła zawartość oczodołów. Tym razem było nieco lepiej. Dlaczego? Dowiesz się dalej.

RITES OF WAR jest typową strategią turową. Wszystkie jednostki poruszają się po sześciokątnych polach, zwanych potocznie hexami. Reguły RITES OF WAR, w porównaniu do chociażby PANZER GENERAL II, są sporo prostsze. Być może zrobiono to w celu zachęcenia do zabawy nie tylko zatwardziałych zwolenników Warhammera 40k. Usunięto opcję ufortyfikowania, niektóre współczynniki zostały całkowicie wymazane - wszystko w celu maksymalnego zwiększenia grywalności. Najbardziej zdziwiło mnie umieszczenia całej bitwy na jednym poziomie. Choć RITES OF WAR oferuja bardzo ciekawy zestaw jednostek powietrznych, nie można ustawić ich nad oddziałam lądowym. Weteranom taki obrót sprawy z pewnością nie przypadnie do gustu, niestety, nic na to nie poradzą. Na pocieszenie powiem, iż ROW na najwyższym poziomie trudności może sprawić kłopoty nawet wytrawnym strategom. A jeżeli nadal gra będzie dla ciebie zbyt łatwa, przestań korzystać z opcji savegame podczas bitwy. Jestem pe-

Coval

wien, że wtady nabierzesz respektu dla przeciwników.

Bardzo ciekawie prezentują się dostępne w grze jednostki. Choć jest to zaledwia namiastka bogatego świata Warhammer 40k, zadziwiają swoją różnorodnością i przygotowaną przez autorów historią. Armię, którą będziesz dowodził, kompletujesz z wybranych figurek - część z nich możesz w dowolnych ilościach „kupować" za punkty glorii, inne zaś dostępne są tylko w niektórych misjach. Im wspanialsza zwycięstwo odniesiesz w bitwia, tym większy zasób punktów zostanie ci przydzielony. Warto się przyłożyć i podczas każdej misji zachować wszystkie oddziały przy życiu, ponieważ raz stracona jednostka nie może zostać wskrzeszona, a wraz z nią przepada całe nagromadzone w bojach doświadczenie.

Fabula RITES OF WAR krąży niczym sęp wokół magicznej rasy Eldarów, która z niewiadomych powodów dawno, dawno temu opuściła swoje ojczysta tereny i odeszla w nieznane. W międzyczasia cywilizacja ludzi pod wodzą Imperatora przejęla planetę i rychlo rozpoczęła budowę nowej kolonii. Pewnego dnia Eldarowie powrócili na swą ziemię. Gdy zauważyli, że ich świątynie zostały zbezczeszczone przez nieświadomych swego czynu ludzi, poprzysięgli krwawą zemstę. Kolonizatorzy pod ciosami magicznej mocy Eldarów powoli zaczęli wycofywać się z planety. Niespodziewanie Tyranidowie, plaga całej galaktyki, wykorzystując wojenną zawiaruchę uderzyli na ludzkie wojska. Połączone siły Imperium z Eldarami stają w sojuszu do nierównej walki z przebiegłym i krwiożerczym najeźdźcą.

Gra RITES OF WAR jest bardzo przyjemna w użytkowaniu. Spędzanie masy czasu w takim towarzystwia to czysta radość. Kampania, składająca się z 24 różnorodnych misji, jest świetnie zaprojektowana i powoli odsłania wszystkia swoje tajemnice. Początkowo armię budujesz z kilku mizernych jednostek. Wraz z kolejnymi bitwami twa wojsko nabiera doświadczenia i staje się bardziej efektywne w boju, aż do momentu, kiedy możesz przemienić je w jednostki specjalne - bohaterów. Dopiero tak rozwinięte oddziały potrafią dokonywać istnych cudów, jeśli nazwiemy w ten sposób niesamowite akcje w czasie bitwy.

Na deser zostawilem artefakty, w jakie możesz wyposażyć swe oddziały. Niektóre z nich są zwykłymi zabawkami mającymi minimalny wpływ na przebieg bitwy, inne zaś z bohatera potrafią stworzyć pogromcę bohaterów, zwiększając cechy jednostki ponad standardy. Dla ludzi zamiast artefaktów masz dodatkowe wyposażenie w postaci granatów odlamkowych, opancerzenia tytanowego, czy niwelatorów pól magicznych. Plugawce mają zaś do dyspozycji spory zestaw różnorakich mutacji - co dwie głowy, to nia jedna...

Grafika to jeden z największych plusów RITES OF WAR. Wszystkia tła zostały namalowane ręcznia przez profesjonalnych grafików. Jednostki wyglądają bardzo kolorowo, do czego Warhammer 40k zdążył już przyzwyczaić. Imperium doskonale prezentuje się w czerwieni, Eldarowie zaś preferują błękit i zieleń. Wykonanie oddziałów zachwyca dokładnością - na ich pancerzach można ujrzeć nawet zarysowania, powstala podczas bitew. Muzyka w pełni oddaje mroczny klimat gier spod znaku Warhammer 40k i potęguje aurę otaczającą nasza wojsko. Dźwięki nie zachwycają barwą, aczkolwiek trudno się do nich przyczepić. Każdy typ jednostek „wyposażony" jest w inne efekty audio, co sprawia, iż szybko się one nie nudzą.

Po ukończeniu kampanii zaimplementowanej w grza, wcała nie musisz odkładać RITES OF WAR na półkę. Autorzy pomyśleli o zsieciowanych dowódcach, którzy chcieliby rozszerzyć swoją potęgę nie tylko na okoliczne domostwa, lecz na całą globalną sieć. Gra oferuje więc wszystkie standardowe opcje gry multiplayer.

RITES OF WAR ma być ostatnim produktem firmy SSI opartym na enginie gry PANZER GENERAL 2. Jak będzia w rzaczywistości, dopiero się okaże. Autorzy obiecują, iż nowy „silnik" będziemy mieli okazję ujrzeć już niebawem - przy okazji odsłony PANZER GENERAL 3D.

Podsumowując, RITES OF WAR to gra dosyć prosta, zarówno w obsłudze, jak i w zasadach rządzących rozgrywką. Czy jednak prostota jest ułomnością? W tym wypadku cecha ta nie dyskwalifikuje, wręcz przeciwnie, jest zaletą nowej odsłony Warhammera 40k.

Prosty nie znaczy jednak w tym wypadku banalny. Gra ma posępny, wciągający klimat i świetną fabułę, gwarantuje przy tym wiele dobrej zabawy. Może zabrzmi to jak bluźnierstwo, ale po jakiego czorta potrzebne są figurki? Ołowiane żołnierzyki? Wolę komputer.

Krooger

# RE-VOLT

## MAŁE I ELEKTRYZUJĄCE

***Chyba każdy z nas chciał mieć kiedyś zdalnie sterowany samochodzik o napędzie elektrycznym (ja na przykład cały czas chcę). Ci, którzy za młodo bawili się takim sprzętem, a obecnie garażują je w szafie na zasłużonym odpoczynku, grając w RE-VOLT z radością wspomną czasy dawnego lub mniej dzieciństwa. Ci zaś, których ominęła ta frajda, za sprawą gry zespołu ACCLAIM mają szansę choć zobaczyć, co stracili i nabawić się z nawiązką.***

O, ja naiwny. Myślałem, że w dziedzinie wyścigów i robienia sobie krzywdy na rajdowych trasach wymyślono już wszystko. Ścigałem się wszelkiej maści samochodami sportowymi o niewyobrażalnej dla posiadaczy klasycznych czterech kółek mocy, ścigałem się ciągnikiem, ciężarówką, samolotem, helikopterem a nawet czołgiem. Dopiero po przeczytaniu notek prasowych podrzuconych przez ACCLAIM zdałem sobie sprawę, że to nie wszystko - wyścigów zdalnie sterowanych samochodzików jest faktycznie jak na lekarstwo. Jak to dobrze, że są jeszcze na świecie firmy developerskie starające się zrobić coś oryginalnego. Uradowany włożyłem płytkę do czytnika i zaczęło się.

Firma TOY-VOLT od lat produkowała cieszące się popularnością zabawki i gry dla dzieci. Nikt niestety nie wiedział, co jest takiego specjalnego w ich zabawkach. To prawda, że zatrudniali najlepszych projektantów, handlowców i pracowników na świecie, ale to jednak nie było to. Ich kolorowe produkty miały w sobie coś... magicznego. W ostatnim projekcie ludzie z TOY-VOLT dodali trochę za dużo tego "czegoś" do zdalnie sterowanych samochodów. Cała ich linia produkcyjna po prostu uciekła z fabryki, a teraz delektując się samodzielnością i szukając wrażeń organizuje wyścigi między sobą w najprzeróżniejszych miejscach. Twoim zadaniem jest okiełznać elektryczną moc drzemiącą w jednym z bolidków i wygrać turniej.

Gra już zaraz po uruchomieniu urzeka wystrojem MENU, zaprojektowanego na wzór sklepu z zabawkami. Chcesz wybrać samochodzik? Bierzesz odpowiednie pudełko z półki. Już po przejechaniu pierwszego okrążenia zdałem sobie sprawę z tego, że dzisiaj nie chce mi się robić obiadu, zamówię sobie pizzę. Albo ze trzy, odgrzeję później. RE-VOLT skleiła mnie z monitorem niczym Super Glue palce nieostrożnego majsterkowicza, dostarczając niesamowitej, zręcznościowej rozrywki, o jakiej do tej pory nawet nie śniłem. Przez pierwszy dzień jak fakir ograniczyłem funkcje życiowe do minimum, drugiego dnia zgłodniałem, aż przypomniałem sobie o pizzy z poprzedniego dzionka. Grałem, grałem, wygrywałem i przegrywałem wyścigi, zdobywałem nowe samochody, trasy, a potem znowu grałem i grałem. . Niesamowita rzecz.

Bawiąc się w RE-VOLT wszechobecne jest uczucie wolności wyboru - sięgnąć można po jeden z dwudziestu ośmiu dostępnych w grze modeli samochodów i ruszyć na jedną z trzynastu tras. Mogą być one dodatkowo zarówno odbite w lustrze, jak i odwrócone do góry nogami. Tak, tak, głową do dołu.

Każdy z samochodzików charakteryzuje kilka parametrów: przyspieszenie, prędkość maksymalna i waga. To od nich zależy zachowanie się zabawki na trasie. Model leciutki często będzie wywracał się pod wpływem prędkości, ciężki będzie miał problemy z podjeżdżaniem pod wzniesienia.

Prawa fizyki zostały potraktowane tu z przymrużeniem oka. Tylko w trybie SIMULATION wszystkie stłuczki wyglądają tak, jakby miało to miejsce w rzeczywistości. Natomiast tryb ARCADE pozwala poczuć pęd malutkich maszynek bez zbędnych wywrotek i poślizgów, tak dla czystej przyjemności.

między donice z kwiatami, pod stojący samochód, na wszelkiego rodzaju skocznie i w inne miejsca, w które tylko zmieści się malutki samochodzik. Nie obowiązują tu żadne zasady, poza dobrze znanym prawem - kto pierwszy, ten wygrywa. Wskazane i efektowne jest spychanie i zajeżdżanie drogi przeciwnikowi.

Tereny, po których poprowadzono trasy urzekają bez wyjątku. Wyścigi odbywają się w bardzo zróżnicowanym otoczeniu - po ulicy, w muzeum, parku, supermarkecie, sklepie z zabawkami, na statku pasażerskim i pustyni. Można jeździć wszędzie, gdzie tylko się da, wspinać się na krawężniki po przystosowanych do tego podjazdach, ścinać zakręty, wjeżdżać

Oczywiście, im cięższy samochodzik, tym większe ma szanse na utarcie zderzaka złośliwemu oponentowi.

Przeciwnicy nie są tak tępi, jak w opisanym w tym numerze BOSS RALLY. Na torze walczą ostro i korzystają ze wszelkich skrótów i udogodnień. Na trasie wyścigu porozrzucane są bonusy w postaci żółtych pigułów, w których znaleźć można masę pomagaczy. Są tu rakiety (naprowadzane i nie), kule do kręgli wyrzucane za siebie, bomby, olej do rozlania na jezdni, dopalacz w postaci dodatkowej baterii, balony z wodą czy wyładowanie elektryczne pozbawiające wrogów napędzającej energii.

Jak widać, samochodziki w RE-VOLT nie są zgrzecznymi zabawkami, to małe, bezlitosne potworki. Podczas jazdy co chwilę słychać i widać wybuchy, nad głową świszczą petardy, częsta jest też walka komputerowych graczy, którzy nie dość, że na torze naprawdę nie próżnują, to jeszcze lubią sobie nawzajem przetrzepać karoserię.

Efekty graficzne są zdumiewające, a sposób wykonania otoczenia po prostu zrywa melonik ze łba. Na ulicy przeważają domki jednorodzinne ze spadzistymi dachami, przy każdym garaż, przed niektórymi będący wdzięczną przeszkodą samochód. Na budowie czeka na bolidki duża rura będąca elementem toru, w muzeum ruchome schody, śliska, świeżo wypastowana podłoga i planetarium. Supermarket to gonitwa pomiędzy wózkami na zakupy, w chłodni, przez ruchome drzwi. Wszystko to dopracowane jest z rozczulającą dbałością o efekt wizualny.

Za takie fajerwerki trzeba niestety nieco zapłacić. Minimalne wymagania sprzętowe nie są wygórowane, P166 z VOODOO II starcza zaledwie do jako takiej gry.

Nie wiem, jak potraktuje to nasza Red_Akcyjna cenzura, ale napiszę też co nieco o muzyce budującej niepowtarzalny klimat. Jest ona po prostu ******** (bezwzględnie ocenzurowano), nie potrafię inaczej wyrazić tego, co o niej myślę. Podczas wyścigu w tle leci wspaniały big-beat połączony z house'm - mieszanka wybuchowa. Ścieżki audio bezproblemowo nadają się do codziennego słuchania, a na pewno na rozbrykane imprezki.

RE-VOLT to świetna produkcja, wystająca o trzy antenki ponad tłum innych gier wyścigowych. Przewyższa ona jakością wykonania i niesamowitą grywalnością większość "powaznych" produkcji. Świetny pomysł, odpowiednio luźno potraktowany oraz wzorowo wymodelowane samochody i otoczenie czynią z RE-VOLTA jedną z najlepszych gier, jakie do tej pory przyszło mi opisywać.

Mamo, widziałaś gdzieś te samochody z mojej szafy? Jak to, wyjechały? Same? Przecież to niemoż... no tak, zapomniałem.

Ocena:
Produkcja: 9

Wymagania:
P200, 32 MB RAM, 115 MB HDD

Uwagi:
Kalkuluje ci baterie

# RETURN TO NA PALI

## POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Rok temu Unreal miażdżył swą doskonałością. Nieprawdopodobnie szczegółowe tekstury, zapierająca dech w piersiach poziomy, olbrzymie, otwarte przestrzenie. (cóż za oryginalność!), a jedynym człowiekiem znającym od podszewki niebezpieczeństwą czyhające na powierzchni jest... tak, właśnie ty drogi graczu. Czeka cię więc "powrót do piekła" i polowanie na Prometeusza. Operacja Talon Hunter rozpoczęta.

Pierwszego spotkania z tą grą nie da się szybko zapomnieć. Czas jednak nie stoi w miejscu i to, co kiedyś było doskonałe, trochę się zestarzało. Jak bardzo? Bardzo bardzo.

Fabuła tego dodatku jest tak banalna, że wspomnę o niej tylko z obowiązku. Wydostawszy się z objęć pola grawitacyjnego planety, bohater gry bezsilnie dryfuja w przestrzeni kosmicznej. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, zjawia się niezidentyfikowany obiekt latający i ratuje go z opresji. Podsłuchana rozmowa radiowa wyjaśnia wszystkie wątpliwości — na planecie rozbił się kolejny statek

Nowych mapek jest prawie piętnaście, nie licząc kilku dodatkowych, przeznaczonych do gry z botami w trybie deathmatch (czy istnieje w ogóle ktoś, kto gra w Unreala przez net?). Ekipa Legend Entertainment nie grzeszy talentem na miarę maporobów z Raven, jednak o ich pracy nie można powiedzieć złego słowa. Kilka leveli jest naprawdę bardzo dobrych — chociażby ten z małym zamkiem zawieszonym na oblodzonej skale nad niezgłębioną przepaścią. Albo ten z latającym bossem strzelającym rakietami — czeluście jego kryjówki przywodzą na myśl krę- i piekielne.

Mimo doskonałego, ustępujące- o dopiero trzeciej części Quake silnika gry oraz bardziej niż w oryginale rozwiniętej części fabularnej, RTNP nie zachwyca. "Gadane" wstawki między misjami nie zmieniają faktu, że nadal chodzi tylko i wyłącznie o przejście z jednego końca mapy na drugi, zabicie po drodze wszystkich wrogów i naciśnięcie odpowiednich przycisków. Niestety, takie podejście do tematu jest już rozbrajająco staroświeckie. HALF LIFE pokazała, jak może wyglądać fabuła w grze FPP, nie ma więc powodu, aby inni nie mogli podążać śladem Valve. Szczególnie wtedy, gdy na wykonanie kilkunastu map mają okrągły rok czasu.

Ach, zapomnialbym napisać co nowego w nierealnym świecie! Niewiele. Musicie zadowolić się trzema nowymi giwerami i taką samą liczbą wrogów. Sens umieszczenia w grze wyrzutni rakiet i granatnika pozostaje dla mnie niezgłębiony. Przecież dokładnie to samo robi eightball! Assault rifle to lekki karabin maszynowy, bardzo średnio wyglądający i równie słabo kładący wroga na ziemię. Nieco lepiej wyglądają nowe monstra — pająk bywa przerażający w ciemnych zaułkach, mały, zwinny gad gryzący po nogach potrafi napędzić niezłego stracha, jeżeli atakuje w stadzie. Space Marine mają tylko jedną wadę — jest ich w grze zbyt mało.

Paczka z misjami do Unreala nie wnosi niestety nic nowego do gatunku FPP, a szkoda, bo możliwości silnika Unreala są wciąż olbrzymie. Mimo wszystko, warto zagrać w przypadku braku ciekawszego zajęcia. Żegnam się z tą grą trochę zawiedziony.

# MECHWARRIOR 3

## KOLEJNA WOJNA, KOLEJNY XXL

Nielatwą decyzję musieli podjąć szefowie MicroProse, zapowiadając trzecią część swojego wielko-robociego hitu. To trochę tak, jakby chcieć wymienić klasyczny modal Ferrari na coś nowszego. Tylko na co? Co można było poprawić w grze, która sprzedała się w sposób fanomenalny, swym twórcom przynosząc sławę i pieniądze, a graczom blogi uśmiech na facjatach?

Było kilka wyjść z sytuacji. Pierwsze jest żałośnie często spotykane — dodać nowe levele, kilka broni i pogonić grę na starym enginie, w czym lubują się opiekunowie Croftówny. Drugim sposobem jest stworzenie gry zupełnie od nowa, ale w tym przypadku istnieje ryzyko zbyt dużych zmian i tego, że przywiązani gracza nie odnajdą się w nowej rzeczywistości. Można także zupełnie odpuścić sobie nowy projekt uznając, że stary jest już klasyką i powinien przejść w glorii chwały do historii, jak Jordan na emeryturę. Ale kto będzie wtedy znosił marudzenie fanów, spragnionych świeżego zastrzyku adrenaliny?

Bossowie MicroProse wybrali jeszcze inna rozwiązanie. Zdawali sobie sprawę, że od wydania MECHWARRIORA 2 minęły już cztery lata i ich engine może trafić najwyżej do Muzeum Techniki, mimo iż kiedyś zachwycał. Jak Syrenka.

Gdy byli już pewni, że to właśnie im przysługują prawa do świata Battletech lubiegała się o nie także firma Activision, która zadowolić musiała się HEAVY GEAREM 2), powierzyli trudne zadanie wskrzeszenia hitu małej i niezbyt znanej firmie Zipper Interactive. Jej programiści złożyli pokłon silnikowi drugiej części i wyrzucili go do kosza.

W ten właśnie sposób powstał MECHWARRIOR 3. Gra, mimo, iż traktuje o znanym już konflikcie w świecie Battletech, jest świeżutka, jeszcza ciepła i nadziana, niczym prosiak farszem, fenomenalnymi efektami graficznymi i mechowymi bajerami.

### SILNY SILNIK

Nowy engine to błogosławieństwo dla tej gry — szatka graficzna i wspaniała fizyka świata robią spore wrażenie nawet na wyuzdanych wizualnie graczach. MECHWARRIOR wygląda po prostu świetnie. Planeta Tranquil, goszcząca fabułę kampanii dostępnej w grze, ma wiele różniących się od siebie terenów a misje rozgrywane są o różnych porach doby i w odmiennych warunkach atmosferycznych. Zakutym w mechy wojakom przychodzi przemierzać piaszczyste, nagrzane połacie terenu, deptać trawę soczystych łąk porastających wzgórza, brodzić w wodzie (co wygląda super) i ścierać z szybek swych kabin śnieg zacinający na lodowych wyspach. Dodatkowym urozmaiceniem jest fakt, iż niektóre misje rozgrywane są także w podziemnych jaskiniach, wąskich korytarzach i pośród zabudowań.

Co więcej, każdy element otoczenia spotykany we wszystkich tych miejscach podatny jest na działanie walczących maszyn. Jakże zdziwiłem się, gdy cały mój oddział został zgniciony przez walący się potężny budynek albo gdy niecelna salwa wroga wyrwała u mych stóp krater.

Dobrym przykładem tego, że autorzy gry chcieli otworzyć nasze gęby z wrażenia jest pierwsza misja. Wychodzisz w niej z oceanu na brzeg i trudno jest zrobić to tak, by "przypadkiem" nie rozdeptać rybackiej wioski, z całym zestawem łodzi do zmiażdżenia, domów do rozniesienia w puch i biegających w panice ludzików do tryknięcia nogą. Wszystko to w pełnym, rzucającym dynamiczne cienie słońcu i pięknych kolorach.

Dalej wcale nie jest gorzej. Podziemna baza wroga pwoduje wytrzeszcz, tereny zabudowane mają odpowiedni rozmach, a wszystko to okraszone jest rzecz jasna barwnymi wybuchami, fontannami ognia i chmurami dymu.

Nie można narzekać więc na monotonię świata gry. Nie podobało mi się jedynie to, że na powierzchni jest tak mało drzew, czy choćby krzaków. Myślałem tak do czasu, gdy mój oddział przebiegł bardziej zarośnięty kawałek — za naszymi plecami było już zupełnie płasko.

## POZOSTAŁE MECHY

Podobnie jest z głównymi bohaterami — mechami. Te często stutonowe bahemoty, mierzące tyle, co kilkupiętrowy budynek, robią należyte (czytaj przytłaczające) wrażenia. Wielkie rozmiary nie przeszkodziły autorom gry na nasycenie ich modeli masą detali i ciekawych cech. Nie ma sensu rozpisywać się, że różnią się one konstrukcją i wyglądem zewnętrznym — to widać chociażby na screenach. Ważniejsze jest to, jak zachowują się na polu bitwy. Sposób poruszania się tych potężnych robotów został oddany bardzo wiernie. Jasne, w tym przypadku można jedynie gdybać, jak biega i przewraca się stutonowa maszyna krocząca, ale przyjmuję wersję MicroProsa bez zastrzeżeń.

Nie można przyczepić się też do tego, jak reagują poszczególne modele na polecenia gracza. Siedząc w kabinie czujesz, że jesteś diabelnie wysoko i że masz pod sobą masę stali, która rozpędza się powoli i potrzebuje chwilę by wyhamować lub zawrócić. Jesteś kolosem i wiesz o tym.

Jest i minus tego faktu — mechy bywają wywrotne. Celna seria (najlepiej z kilku broni na raz) powala na glebę nawet największego Goliata, co pozwala na może niezbyt honorowe, ale efektywne ostrzelanie bezbronnego cielska.

Skuteczne jest także strzelanie w wybrane części machów, mają one bowiem wyróżniona kilka oddzialnych elementów, których zniszczenie daje pożądany efekt. Wiadomo, maszynie, która pomyka jak sprinter warto ustrzelić nóżki, co w najgorszym dla nas przypadku spowoduje mechaniczne kalactwo. Nieszczęśnik taki będzia za zgrzytem trącego o siebia metalu powłoczył kończyną albo w ogóle się nie podniesie. Innym modelom warto odstrzelić na przykład łapę, w której zamontowane jest rzygające ołowiem działko, a skutecznie zniszczenie korpusu albo głowy kończy karierę. Pamiętaj, że ty także możesz tak skończyć.

W precyzyjnym wyborze części wrogiej maszyny pomaga fenomanalny celownik pozwalający powiększyć fragment obrazu. Przydatny jest on także jako snajperska lunetka dalekiego zasięgu.

Tak udany obraz niszczenia czegokolwiek jest widokiem rzadko spotykanym nawet w najladniejszych grach. Mechy eksplodują w gradzie odłamków, po ziemi ściele się ognista fala uderzeniowa, a widok przeciwnika biegnącego z chmurą płomieni za plecami też nie należy do rzadkości. Imponującej całości dopełniają barwnie działające bronie i sięgająca półtora kilometra widoczność na otwartym terenie.

Jeżeli jesteśmy już przy widoczkach, to trzeba przyznać, że MECHWARRIOR 3 zadowoli wizualnie wszystkich amatorów strzelania. Autorzy przygotowali trzy główne widoki — z kabiny, znad korpusu i z wysokości nóg maszyny. Możliwe jest także rozejrzenie się na boki, do tyłu i do góry, są to jednak tylko gotowe, ustawione opcje. Brakuje za to swobodnie ustawialnej kamery, którą szczycił się HEAVY GEAR 2.

Bardzo ważną sprawą jest także tryb, w którym celujesz i poruszasz się. Mechy mają bowiem, tak jak Geary, ruchomy w mniejszym lub większym stopniu korpus. Pierwszy z trybów wydaje się być naturalny — biegniesz przed siebia, a w tym czasie możesz ostrzeliwać się na boki przekręcając opancerzoną klatę. Kontrolować musisz jadynia, w którą stronę ustawione są nogi. Drugi tryb jest ciekawszy — korpus pozostaje nieruchomy, a obracają się jedynie zamontowane działka i łasery. Pole ostrzału jest wtedy mniejsze, praktycznie tylko przed tobą, celownik przemieszcza się za to dużo, dużo szybciej.

To świetny pomysł. Gdy kroi się frontalny atak machasz tylko łapkami, gdy jesteś w wirze walki i przeciwnicy robią ci krzywdę ze wszystkich stron, obracasz korpusem. Wolniej, ale jesteś w stanie pokryć pociskami większy obszar.

## STUTONOWY KOMANDOS

Wszystko fajnie, ale po co właściwie ta walka? Fabuła MECHWARRIORA 3 rozpisana jest na jedną masywną kampanię podzieloną na cztery rozdziały i dwadzieścia misji. Opowiem pokrótce, o co tyle halasu.

Jak to w świecie Battletech bywa, oddziały Inner Sphere (czyli twoje) tłuką się zawzięcie z klanem Smoke Jaguar i żadna ze stron nie ma zamiaru klepnąć maty trzy razy. Dowódca przebrzydłych "jaguarów" powrócił na swą rodzimą planetę Tranquil i przygotowuje tam potężny kontratak. Zadaniem

naprawdę zręcznościowej z lekkim tylko posmakiem symulatora, jaką jest MECHWARRIOR 3, to w zupełności wystarczy.

Tak naprawdę jednak w większości wypadków możesz zaufać swym towarzyszom broni. Autorzy zaopatrzyli ich w zaskakująco wysoką inteligencję, więc potrafią o siebie zadbać. Ustawią po-

twym jest spacyfikowanie tego globu w niaco komandoskim rajdzie i zniszczenia wszystkiego, co ma militarne zastosowanie. Problem w tym, że jesteś osze-

kiwanym przybyszem i gospodarze czekają na ciebia z gościnnie rozgrzanymi lufami.

Po niezbyt udanym desancie lądujesz w morzu i rozpoczynasz serię złożonych i coraz trudniejszych misji. Miotają cię one po całej powierzchni planety, przaganiają pod nią, każą niszczyć bazy, konwoje, wszystkich przeciwników, a przede wszystkim — przeżyć.

Nie jesteś samotnym Mech-anikiem. Przygotowano co prawda kilka misji zupełnie samotnych, ala zazwyczaj biega z tobą kilku uzbrojonych, wielgachnych kumpli. Możesz im oczywiście wydawać rozkazy. Nie są one co prawda zbyt złożone — zatrzymaj się, atakuj mój cel, idź tu i tu, ale grze tak

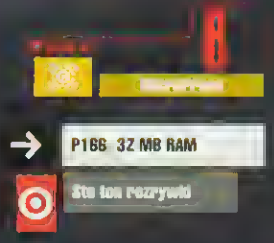
Nie jest na pewno latwa, ale autorzy pomyśleli o trzech poziomach trudności i zestawie misji treningowych, więc skończenia gry jest możliwe (i jakże przyjemne).

Wiedz poza tym, że multiplayer mknie tu elegancko w IPX, TCP/IP i przez modem.

Absolutnym mistrzostwem świata są odprawy przed misjami. Są one idealną mieszanką mówienia, filmów, zdjęć i analizy map. Wyczerpujące do cna. Świetnym pomysłem jest też, by odbywały się ona w trakcie ladowania misji. Poznajesz jaj cele i pstryk, po dwóch sekundach już grasz.

Jednak już po wysłuchaniu briefingu a jeszcze przed rozpoczęciem rozwałki możesz zmodyfikować swego mecha, dobrać skład oddziału i zaplanować, co wziąć ma mobilna baza, podążająca za tobą. To nowość — pozwala ona tobie i kumplom na podreperowanie maszyn i uzupełnienie amunicji w trakcie trwania misji.

Jeżeli chodzi zaś o twoje osobiste wyposażenie, to na począt-




trzebną do danej sytuacji broń, wybiorą cel ataku i zrobią, co w ich mocy, by nie zginąć. Nie są perfekcyjni, robią błędy i panikują, ala czy tobie się to nie zdarza?

Inteligentnymi bestyjkami są też przeciwnicy. Na polu bitwy stosują mniej i bardziej skomplikowane taktyki, atakują grupami, ochoczo, ale nie w sposób idiotyczny. Nia rzucą się na ciebie, gdy siedzą dobrza ukryci albo gdy twój oddział ma znaczną przewagę. Gdy za bardzo ich postrzalasz wycofają się dymiąc i poczekają, gdy zajmiesz się walką z innymi, by doskoczyć z tylu. Trafnie dobierają arsenał i umieją na przykład zawalić na ciebie most czy budynek, jeżeli inaczej nie potrafią ci zaszkodzić. Potrafią niestety też zaciąć się gdzieś, utknąć w rogu albo spaść ze wzniesienia, ale na szczęścia robią to rzadko.

Kampania dzięki swej złożoności (każda z dwudziestu misji to kilka poleceń do wykonania), sprytowi wrogów i dobremu przygotowaniu przez autorów jest długa i wciągająca. Zadanie często zaczyna się tam, gdzie skończyło się poprzednie. Mimo że fabuła jest liniowa, pozwala traktować scenariusz jako spójną, intrygującą całość.

go różne typy pancerza, masa wyposażenia i przydatnych gadżetów, niewiele jednak z tych rzeczy można wybrać na samym początku. Z biegiem czasu jednak robi się tego tyle, że wybór jest diabelnie trudny. Na szczęście wszystkie typy broni są rzetelnie opisane w instrukcji, więc problemem jest tylko — czym rządzić w czasie bitwy?

## POWER OFF

MECHWARRIOR 3 to świetna i dopracowana gra. Dzięki temu, że sterowania jest dość proste, a strategii czy symulowania tu niewiele, ma ona szansę wziąć do niewoli cały legion graczy. Po prostu potrafi się podobać.

Ma oczywiście mniejsze i większe wady, ale jest ich tak niewiele, że wszystkie zmieściły się w powyższym tekście. Potrafi dostarczyć za to masy zaskakująco dobrej rozrywy w najlepszym, wielotonowym stylu.

ku kampanii dostępna jest tylko jedna, dość prosta maszyna. Im głębiej w czas, tym więcej mechów. Ostatni, czwarty rozdział zaczynasz już konkretnymi modelami. Podobnie jest z bronią. Jest jej ponad 35 rodzajów, a dochodzą do te-

Na razie czekam na zapowiedziany, oficjalny dodatek z misjami, a Mech wędruje do garażu, gdzie stanie obok innych śmiercionośnych maszyn — Geara, robota z SHOGO i motoroweru Kroogera.

przygrywki

# Cheaty zamiast resetu

## ACTUA TENNIS

Kody wpisuj w głównym menu.

UNSUNGHERDES - inne zakończenie gry

BIGBALLS - większe piłki

MDRESPEED - zwiększenie prędkości

SELFIMPORTANT - duże głowy

## N.I.C.E. 2

Zatrzymaj grę podczas wyścigu (Pauza) i wpisz następujące kody:

machthree - supersamochód jeżdżący z prędkością 600 km/h

impact - nieskończona ilość amunicji w trybie deathmatch

clementine - dowolny wybór ligi startowej

overki - włączenie uzbrojenia w trybie championship

mccoy - animowane przełączniki w menu

likepamela - 5 Jaza Tuningu dla wszystkich systemów

liselotte - wszystkie dodatkowe systemy na 99

nalice - wszystkie samochody

alloff - wyłączenie wszystkich cheatów

## CARNIVORES

Aby uruchomić cheaty podczas gry wpisz „debug". W tym trybie dinozaury będą ignorowały twoją obecność dopóki nie strzelisz. Ponadto będziesz miał nieskończoną ilość amunicji i dodatkowo lawa nie będzie powodowała uszczerbku twego zdrowia.

CTRL - biegasz szybciej

SHIFT+S - spowolnienie

CTRL+N - daleki skok

SHIFT+T - pokazuje liczbę klatek na sekundę (fps)

TAB - cała mapa

## DUNGEON KEEPER 2

Podczas gry wciśnij CTRL+ALT+C, a następnie wpisz poniższe kody. Uwaga: po wciśnięciu CTRL+ALT+C nie pojawi się żadne okno dialogowe, odpowiednia kombinacja powinna być zasygnalizowana dźwiękiem. Kody należy wpisywać w „ciemno" z zachowaniem spacji.

show me the money - pieniążki, pieniążki...

now the rain has gone - pokazuje mapę

feel the power - upgrade'uje wszystkie potwory do poziomu 10

this is my church - dostęp do wszystkich komnat

fit the best - dostęp do wszystkich komnat i pułapek

i believe its magic - cała magia

do not fear the reaper - wygrywasz poziom

Aby załadować grę z dowolnym poziomem uruchom wpisując:

dk2.exe -level XXX, gdzie XXX - nazwa poziomu

np.: dk2.exe -level10

Nazwy wszystkich poziomów możesz zobaczyć w katalogu: „DK2DIR\DATA\EDITDR\MAPS\"

Poziomy kampanii nazwane są Level1 do Level20 z wyjątkami:

na poziomie 6 masz dwa podpoziomy: „level6a" lub „level6b"

na poziomie 11 masz trzy podpoziomy: „level11a", „level11b" lub „level11c"

na poziomie 15 masz dwa podpoziomy: „level15a" lub „level15b"

Sekretne poziomy noszą nazwy odpowiednio: secret1 do secret5

## PREMIER MANAGER '99

W głównym menu wpisz następujący kod:

all teams - masz dostępne wszystkie drużyny

## DESCENT 3

IveGotIt - wszystkie bronie, energia, osłony

BurgerGod - tryb boski

TreeSquid - cała mapa

MoreClang - przeskok do następnego poziomu

DeadDfNight - niszczy wszystkie boty

Testicus - niewidzialność

FrameLength - wyświetla liczbę klatek na sekundę (fps)

ByeByeMonkey - zmiana widoku

TubeRacer - 210 zniszczenia

Teletubbies - słońce zmienia się w wersję Teletubbies

## QUAKE 3: ARENA (TEST)

Działa na D3Test 1.06, 1.07, 1.08

Aby uruchomić cheaty musisz stworzyć nową grę z włączonymi cheatami wpisując devmap nazwa_mapy (np. devmap q3test1).

Podczas gry przywołaj konsolę klawiszem tyldy („~") i wpisz następujące kody:

god - tryb boski

give all - dostajesz wszystko

give health - dostajesz zdrowie

give armor - dostajesz zbroje

give quad damage - dostajesz Duad Damage

give personal teleporter - dostajesz Personal Teleporter

give gauntlet - dostajesz Gauntlet

give machinegun - dostajesz Machinegun

give shotgun - dostajesz Shotgun

give granade launcher - dostajesz Granade Launcher

give rocket launcher - dostajesz Rocket Launcher

give lightning gun - dostajesz Lightning Gun

give railgun - dostajesz Railgun

give plasma gun - dostajesz Plasma Gun

give bfg10k - dostajesz BFG10K

give grappling hook - dostajesz Grappling Hook

give ammo - dostajesz amunicję

## BRAVEHEART

W trybie 3D wciśnij klawisz DEL w celu wysłania poleceń i wpisz następujące kody:

# HIDDEN & DANGEROUS

EAVER

© EIDOS INTERACTIVE

© TALONSFOT
Reset
MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

sesquipidilian - włączenie cheatów
bannockburn - zabija wszystkich wrogów
the five hundred - zabija ciebie
dresden - wszystkie budynki stają w ogniu
steve reeves - zwiększa wytrzymałość żołnierzy
bucks fizz - wszyscy żołnierze wycofują się
bastille day - przelamanie wszystkich murów
haemorrhage - wyłączenie widoku krwi
killcam - ubicie kamerzysty

## MDTDRACER 2

Wszystkie kody wpisuj podczas gry.
CDNALSI - dostęp do wszystkich tras
CESREVER - dostęp do ekstra tras
CTEKCDP - rakietowe motocykle

## PDLARIS REBELLION

path - pokazuje trasę poruszania się bandytów
energize - pełna energia
invade - dostajesz 99 statków
fortune - dostajesz 10,000$
kill - zabija wszystkich wrogów
gimme - maksymalne wyposażenie statku
Hasła:
1 = FIRST
2 = WARPDRIVE
3 = GRAVITY
4 = ICEWDRLD
5 = LASERBEAM
6 = VDLCAND
7 = LAVADDME
8 = THUNDER
9 = METEDRS
10 = STARSHIP
11 = WASTELAND
12 = SANDSTDRM
13 = CARAVAN
14 = REBIRTH
15 = DASIS

## MORTYR (DEMO)

Wciśnij klawisz tyldy „~" aby przywołać okno konsoli. Wpisz w nim:
prezes - tryb boski
wp - wszystkie bronie i amunicja
.gt XXX lub .goto XXX gdzie XXX numer poziomu - przejście do danego poziomu
.did - pokazuje liczbę klatek (fps)
.diz - ukrywa liczbę klatek

## JEFF GORDON XS RACING

Kody, które należy wpisywać w głównym menu:
clipped - przechodzenie przez ściany
reckless - tryb Reckless

Kody, które należy wpisywać w menu wyboru tras:
lapset - liczba okrążeń
freeride - dostępne są trasy Cloverleaf i Pepsi Planet
freedrive - dostępne trasy Accelerator, Frito's Twister, The Gambler, Drop zone, Neon Canyon Run i Future City

Kody, które należy wpisywać z menu wyboru samochodów:
takemeon - tryb ekspert
widebodyopen - samochód „Xwave"
redfury - samochód Jeff'a Gordona

## STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Uruchom grę z parametrem „-Mudd" (Uwaga: należy wpisać dokładnie w ten sposób aby włączyć cheaty)[oo]. Podczas gry możesz aktywować cheaty wciskając odpowiadające im klawisze funkcyjne:
[F9] - 100% reaserch points dla wszystkich rozpoczętych projektów
[F10] - 10,000 dodatkowych kredytów
[F11] - cała mapa

## AIRLINE TYCOON

Kody należy wpisywać podczas gry.
atmissall - wybór poziomu
winning - przeskok do następnego poziomu
donaldtrump - dodatkowa kasa
mentat - włączone wszystkie pomoce
showall - widoczne wszystkie loty
expander - powiększenie lotniska
nodebts - eliminuje debet
thinkpad - notebook

## SMALL SOLDIERS

Podczas gry przytrzymaj wciśnięte razem klawisze CTRL+SHIFT+X+S (Uwaga! Wciskanie należy zacząć od S), aż zacznie migać czerwona linia w lewym dolnym rogu ekranu. Wpisz tam jeden z poniższych kodów.
toys X - Włącza X zabawek
clear - Wyłącza „Mgłę wojny"
mcleod 1 - Włącza tryb boski
mcleod 0 - Wyłącza tryb boski

## STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Podczas gry wciśnij klawisz BACKSPACE aby przywołać okno dialogowe i wpisz następujące kody:
happy - większa moc dla broni nr 3
from above - widok z kamery umieszczonej nad graczem
naughty naughty - widok z kamery umieszczonej za graczem
perf - szkielety
60fps - wyświetla „60". ponowne wpisanie wyświetla „30".
but i feel so good - zmiana koloru „mocy" na czerwony
perfection - purpurowy kolor mocy teraz zabija
slowmo - spowolnienie
beyond cinema - widok panoramiczny
turntables - dezaktywuje wszystkie cheaty (aby ponownie móc ich używać należy zakończyć grę i uruchomić jeszcze raz)
i like to cheat - dostępne wszystkie bronie i dodaje 500 amunicji do broni 2, 500 do broni 3, 5 do broni 4, 1 do broni 5 i 10 do broni 6
give me life - zdrowie na 100
heal it up - zdrowie na 100
where is gurshick - pokazuje „credits"
gurshick - pokazuje „credits"
rex - czerwone ramki wokół menu
iamqueen - grasz jako Queen Amidala
iampanaka - grasz jako Captain Panaka
iamqurgon - grasz jako Qui-Gon Jinn
iamobi - grasz jako Obi-Wan Kenobi
i rule the world - wyświetla „Youd da Man"
i really stink - wybór łatwego poziomu trudności
fps - wyświetla liczbę klatek na sekundę
dontttttt - zabija gracza (samobójstwo)
rrrrright - zabija gracza (samobójstwo)

kill me now - zabija gracza (samobójstwo)

## THRUST, TWIST & TURN

Aby uzyskać dodatkowe możliwości uruchom grę z podanymi parametrami (np.: ttt.exe -accs)
-? - pomoc do gry
-codename:laamanen007 - dostępny dodatkowy samochód: limuzyna
-accs - dostęp do wszystkich tras

W dniach 4-7 lipca odbyło się już po raz czwarty kwakowe party w Mysłowicach. Zjawiło się prawie sto osób, co biorąc pod uwagę termin (początek wakacji), temperaturę (45 stopni) i lokalizację (remiza strażacka) jest wynikiem conajmniej zadowalającym. Była okazja do rewanżu za finał ligi ALGS (znowu wygrał macier), choć zwycięski klan FX nie zjawił się w pełnym składzie. Nie doszedł do skutku mecz Polska vs Czechy — bracia zza miedzy nie chcieli grać ze względu na bardzo tymczasowy skład.

Padła największa i najstarsza polska strona WWW o Quake — quake.org.pl. W chwili kiedy piszę te słowa, trwa odzyskiwanie danych z dysku twardego, jednak efektu tej operacji nie da się w żaden sposób przewidzieć. Niestety, prawdopodobnie stracimy ogromną większość danych.

Miesiąc temu miała miejsce awaria serwera qw.reset.com.pl. Po dokonaniu napraw gwarancyjnych sprzęt jest znowu sprawny, a w chwili gdy czytacie te słowa, wszystko powinno być już w normie.

Zakończył się wielki turniej pierwszej części Quake — rozegrany w Szkocji Rapture99. Pod nieobecność Lakermana w dywizji 1 na 1 zwyciężył Kane (Niemcy) przed Timberem (UK). Puchar Czterech Narodów (Anglia, Irlandia, Szkocja, Walia) zabrała do domu brandzycy, pokonując w ostatnim meczu Anglię JEDNYM FRAGIEM. Mocno nagłośniony mecz Europa vs Ameryka zakończył się minimalnym zwycięstwem zawodników EU.

Jakkolwiek nieprawdopodobnie by to nie brzmiało, cheat „timescale" obecny w wersji 1.05 03Test, jest obecny także w najnowszej, 1.08. John Carmack przyznał w końcu, że nie wie, co pozwala wciąż go używać.

IznO i HaKSeN, ludzie stojący za rozwijającym się szybko serwisem fpsgamers.com, postanowili pójść własnymi drogami. Dzięki tej decyzji reaktywowana została strona truegamers.com

Dennis „Thresh" Fong wygrał pierwszy na świecie turniej OSI. W rozegranym w internecie finale (FFA) zlyskanował pięciu konkurentów, w tym członków znanego ze sceny Q2 klanu Abusa.

# QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZORÓJ +

# PRZYSTANEK QUAKECON 1999

RooS

Dziewiątego sierpnia zakończył się pierwszy oficjalny turniej Quake3. Prawdę mówiąc, sam turniej był tylko częścią wielkiej imprezy odbywającej od 1996 roku w Dallas. Przez cały czas Qcon był patronowany i częściowo sponsorowany przez id Software, jednak nigdy w tak wielkim stopniu jak tegoroczny.

„Quakecon zawsze skupiał fanów wydanych przez nas gier. W tym roku pierwszy raz możemy zaprezentować szerokiej publiczności nasze najnowsze osiągnięcia przed ich premierą." — mówił John Carmack, główny programista id i niekwestionowany autorytet w zakresie grafiki 3D. „Jeżeli już dziś mamy prawie tysiąc osób przyjeżdżających do serca gorącego Teksasu, aby zagrać w testową wersję gry, Bóg jeden wie co będzie się działo w listopadzie".

John ma rację, Quake3 trafia na dość specyficzny okres w historii tego gatunku rozrywki. Quake ma już trzy i pół roku, zostają przy nim tylko najtwardsi zawodnicy (Lakerman, Xenon i kilku innych bardzo znanych postanowili skończyć przygodę z Q1). Quake2 nigdy nie był szeroko zaakceptowany przez tzw. hardcore'owych graczy. Istnieje spore prawdopodobieństwo, że w świecie Quake3:Arena spotka się zdecydowana większość graczy z przeciwnych sobie dotąd obozów. Oby tak się stało, kwakowa społeczność na pewno na tym nie straci.

Klan r3v - RiX, Batch i DieharD, zwycięzca turnieju.

„Denerwowałem się jak cholera. Sujoy to doskonały, doświadczony gracz. Byłem przekonany, że to mój ostatni mecz w turnieju" — zwierza się DieharD, niepokonany we wszystkich walkach. Po drodze wyeliminował wielu doskonałych zawodników, w tym członków klanów XENO i Abuse. Interesujące jest, że dwa pierwsze miejsca zajęli „jedynkowcy", ludzie nie grający praktycznie w Q2. Jest to o tyle interesujące, że właśnie ludzie wychowani na QW najgłośniej krytykowali nową grę id Software. Czyżby miało się okazać, że „stara gwardia" znów będzie rządzić?

W trakcie trwania imprezy odbył się mały turniej prasowy. Szkoda, że nas tam nie było. Gwarantuję, że zajęlibyśmy wysoko punktowane miejsce. Pod naszą nieobecność z potyczek zwycięzko wyszedł crt (Panetquake), pokonując w finale Hanniła (Frag). Twórca po-

# WYWIAD Z SATYREM

## mistrzem ALGS, dywizja Quake2

Przedstaw się czytelnikom (zawód, szkoła, etc.)

Mam 19 lat, mieszkam w Warszawie. W tym roku ukończyłem LO i zdałem egzaminy na studia informatyczne.

Jak zacząłeś grać w Quake?

W pierwszego Quake'a grałem tyko w trybie single player. Byłem wtedy zatwardziałym „diukowcem", więc dziecko id nie spodobało mi sie za bardzo.

Co gorsza, kiepsko chodziło na moim Pentium 120. Tak naprawdę zacząłem więcej grać dopiero w Quake2. Najpierw był single player, później boty, a potem poszedłem pierwszy raz do Granetu.

Dlaczego Q2?

Przede wszystkim dlatego, że dostałem na gwiazdkę 1997 roku Voodoo1.

Potrzebowałem jakichś fajnych gier, a wiedziałem z zapowiedzi, że Quake2 musi być wspaniały. Wystarczy dodać, że Quake1 średnio mi się podobał i już mamy odpowiedź.

Gdyby Quake i Quake2 ukazały się w tym samym czasie, którą byś wybrał?

Hmm. Trudne pytanie. Quake2 do niedawna podobał mi się o wiele bardziej.

Zresztą było tak przez cały czas mojej „kariery". Jednak po finałach ALGS Q2 znudził mi się. Co za dużo, to niezdrowo. Ostatnio gram tylko w Q1 i w tej chwili wolę tę grę. Mimo wszystko sądzę, że gdyby obie gry ukazały się naraz, grałbym w Quake2.

Jak długo przygotowywałeś się do turnieju i w jaki sposób?

Na przygotowania miałem niewiele czasu z powodu zdawanej matury. Na przykład, przed eliminacjami w Granecie miałem tylko dwa dni czasu na trening. Z kolei dwa dni po finałach ALGS miałem egzaminy na studia, do których też się dużo uczyłem. Ale zacząłem więcej grać juz na dwa tygodnie przed imprezą. W jaki sposób się przygotowałem?..

...grając i oglądając demka finalistów i znanych zagranicznych graczy.

Jaka jest twoim zdaniem najważniejsza cecha gracza, niezbędna do wygrywania takich imprez?

Według mnie, najważniejsza jest dla takiego gracza psychika. Żeby dobrze wypaść na tego typu imprezie, trzeba być opanowanym i mieć stalowe nerwy. Trzeba mieć również talent i... szybkie dłonie.

Do niedawna grałeś w Q2, od czasu ALGS tylko w Q1 — w co będziesz grał na gwiazdkę?

Jeśli Q3 ukaże się do świąt, to będę grał z pewnością w tę grę. Q2 znudził mi się, Q1 jest już „trochę" stary, więc pozostanie mi Q3. Nie widzę tutaj żadnego konkurenta, włączając Unreal Tournament. Mowa oczywiście o grach FPP. Sądzę, że dużo czasu spędzę również nad Diablo2.

sCary i jego siostry.

pularnego MODa Rocket Arena zabrał ze sobą nowiutkiego Maca G3 z płaskim panelem LCD. Ech, gdyby tylko myszki w Macach miały więcej niż jeden przycisk!

Jednym z najważniejszych elementów machiny turniejowej było oprogramowanie Tournament Control System, autorstwa NetGames USA (http://www.netgamesusa.com). Aplikacja przechodząca właśnie fazę betatestów może przynieść przełom w zarządzaniu tego typu imprezami. Logowanie się zawodników, generowanie statystyk i ogłaszanie zwycięzców odbywa się całkowicie automatycznie, przy wykorzystaniu serwera WWW. Wyniki meczy zbierane są w czasie rzeczywistym z logów, a następnie wyświetlane na głównej stronie turniejowej, która generowana jest po każdym zdobytym fragu! Z niecierpliwością czekamy na premierę pełnej wersji programu, zapowiadaną na jesień tego roku.

Kolejny Quakecon za rok. Znów zapanuje szaleństwo Quake3, pod warunkiem, że id Software nie wyda do tego czasu Doom 2000. Jest to jednak tak mało prawdopodobne, że nie warto się na ten temat rozpisywać.

W świat poszły plotki o walkach Macier vs Kane. Maciar twierdzi, że wygrał, Headhunter, że to niemożliwe, Kane nic mówi nic. Kto ma rację? Trzeba wreszcie zorganizować ten mecz naprawdę.

Tuż po finałach PGL Immortal zapowiedział koniec swojej kwakowej kariery. Na razie dotrzymuje słowa. Kilka tygodni temu inny „wielki" ze sceny Q2, przyjaciel Immy'ego, Makaveli napisał: „Chciałybym niniejszym ogłosić moja przejście na emeryturę. Q1 dawno minęło, Q2 się wypaliło, a Q3 jest po prostu beznadziejna, dlatego teraz będę siedział wyłącznie przy EverQueście, co zawsze chciałem robić. Do zobaczenia może przy okazji Quake4."

W dniach 9-12 września odbędzie się w Nowym Jorku kolejna impreza z cyklu CPL (Cyberathlete Professional League). Półroczna przerwa spowodowana była nagonką prasy amerykańskiej na brutalne gry komputerowe oraz odbywającym się na początku sierpnia w Mesquite (przedmieścia Dallas) turniejem Quakecon99. Czasy Quake2 zostały oficjalnie zapomniane, turniej CPL rozegrany zostanie przy użyciu najnowszej wersji Quake3.

Istnieje możliwość ukazania się nowej wersji Q3testu. Id rozważa możliwość dodania opcji oglądania nagranych dem, co do tej pory wymagało złamania umowy licencyjnej.

Wstępne rozmowy z przedstawicielami CPL pozwalają żywić nadzieje na ich zaangażowanie w następną edycję ligi ALGS. Na czym miałby polegać udział Amerykanów — jeszcze nie do końca ustalono, lecz rozmowy trwają nieprzerwanie.

**RooS**

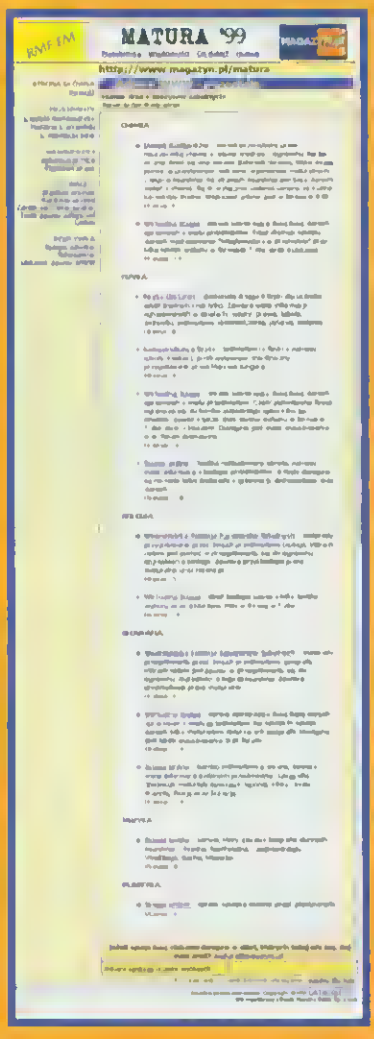
ERRATA

W poprzednim numerze QW nie zmieściła się informacja o najpóźniej pozyskanym sponsorze finałów ALGS. Toruński klub komputerowy „Arena" ufundował 150 zł nagrody dla zawodnika najcelniej strzelającego z railguna. Pieniądze zgarnął Boloman, który wyprzedził o 0.1% Tomsona. Gratulacje.

Misieć

# ŚCIĄGAĆ KAŻDY MOŻE

... TYLKO RÓŻNIE SIĘ TO KOŃCZY




Uff, nareszcie skończyły się te okropne wakacje. Można wreszcie spokojnie zasiąść w ulubionej, szkolnej ławce, pełnym miłości wzrokiem objąć serdeczne twarze nauczycieli i wytężoną pracą rozpocząć kolejny rok owocnej nauki.

Co ja plotę, to chyba jakiś udar słoneczny albo nadmiar powietrza pozbawionego spalin. Tak naprawdę, to po trwających tylko dwa miesiące wakacjach nastał czas powrotu w kierat zwany szkołą. Nie zawsze jest to przykre miejsce, czasem jest nawet świetnie, ale kilku mniej przyjemnych rzeczy nie da się uniknąć. Należy do nich niewątpliwie codzienne odrabianie lekcji w przypadku szkół niższego szczebla, przygotowywanie się do sprawdzianów i klasówek w każdym przypadku, oraz zaliczanie egzaminów i kolokwiów przez studentów. Co najgorsze, nieraz trzeba odstawić na bok komputer, gry, koleżanki, hobby i imprezy.

Warto więc pomyśleć, jak wyrzeczenia te ograniczyć do minimum, a co za tym idzie, jak ułatwić sobie pracę i zminimalizować wysiłek, który trzeba włożyć w przygotowanie wymaganego na zaliczenie materiału. Wiem, zaraz ktoś powie, że ściąganie, a o nim właśnie mowa, jest niemoralne, niedobre i godne potępienia, ale czy znajdzie się ktoś, kto tego nie robił? Czy naprawdę żyje choć jedna osoba, która przynajmniej nie próbowała w jakikolwiek sposób pomagać sobie na klasówce?

Jeżeli żyje — chwała jej i pokłony. Większość z nas jednak od czasu do czasu hańbi się tym procederem, bo czy ktokolwiek jest w stanie zapamiętać wzór strukturalny trójnitrotoluenu czy twierdzenie Greena — Gaussa — Ostrogradzkiego, których wykucia na pamięć wymagają nauczyciele, często sami nie będąc w stanie tego wszystkiego przytoczyć "z głowy".

Zamiast uczyć młodego człowieka myśleć logicznie, przygotowywać do dorosłego życia, szkoła stara się zmusić go do bezmyślnego zapamiętywania oklepanych formułek, z cyklu "Słowacki wielkim poetą był..."

Miało być na luzie, a wyszedł mi atak na szkołę. Nie o to chodziło. Wróćmy więc do głównego tematu, czyli ściągania.

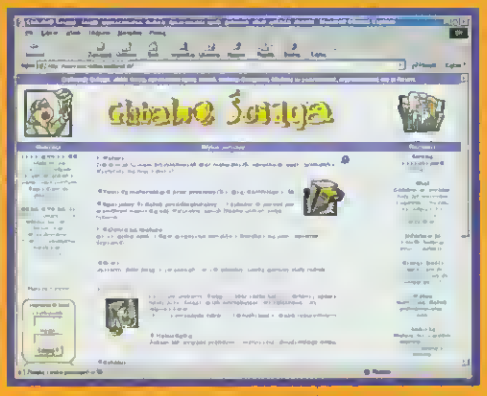
Skoro musimy już opracować materiał na jakiś określony temat albo przygotować się do klasówki, możemy wybrać jeden z przetestowanych sposobów. Najprostszy polega oczywiście na stworzeniu ściąg na podstawie materiałów zgromadzonych w czasie lekcji przez siebie lub koleżanki. Głównym źródłem informacji są wtedy notatki, zeszyty i książki.

Z reguły to wystarcza, jednak warto czasami sięgnąć do innych materiałów, na przykład ganiając za nimi po Internecie. Dlaczego tam? Bo właśnie to niezależne i przez nikogo nie cenzurowane medium jest wspaniałą kopalnią informacji z praktycznie wszystkich dziedzin wiedzy. Ponieważ wycieczki takie mam już za sobą, pomogę wam znaleźć kilka ciekawych miejsc.

Na początek warto zajrzeć na strony Wielkiej Internetowej Encyklopedii Multimedialnej (http://www.encyklopedia.pl), gdzie można znaleźć stale rozbudowywaną wersję on-line encyklopedii firmy Fogra z Krakowa.

Jeżeli nie znajdziecie tam interesujących was danych, warto zaprząc do pracy dowolną internetową przeszukiwarkę, na przykład Polskiego Infoseeka (http://infoseek.icm.edu.pl). Dzięki niemu dużo łatwiej jest znaleźć odpowiedzi na dręczące nas pytania.

Najmniej chyba popularnym rozwiązaniem, a przecież najbardziej pasującym do charakteru naszych poszukiwań, jest wizyta na jednej ze stron internetowych poświęconych właśnie ściąganiu. Funkcjonuje ich w sieci wcale niemało, są dość dobrze opracowane, chociaż do informacji na nich zawartych należy podchodzić z pewną dozą nieufności. Wszak osoba opracowująca materiał jest tylko człowiekiem, a błąd czy literówka każdemu może się zdarzyć. Różny poziom oferują również opracowania zawarte na tych stronach, gdyż przeważnie są to teksty nadesłane przez użytkowników, do czego zachęcają prowadzący strony tego typu.

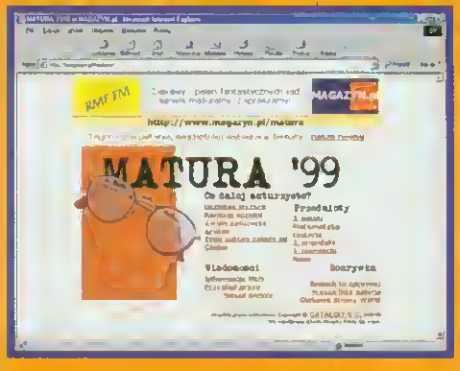



Wspaniale, jeżeli jest to wypracowanie lub opracowanie zrobione przez szóstkowego czy piątkowego ucznia, ale czasami różnie to bywa.

Aby nie spotkało was więc przez przypadek jakieś rozczarowanie, warto przy przygotowywaniu własnego opracowania korzystać z różnych źródeł, zarówno tych oficjalnych (podręcznik, książka, lektura, encyklopedia), jak i gotowych, dostępnych w sieci zestawów.

Zerknijmy więc, co można znaleźć w internecie chcąc "wspomóc" przyswajanie wiedzy z różnych szkolnych dziedzin.

## Matura '99



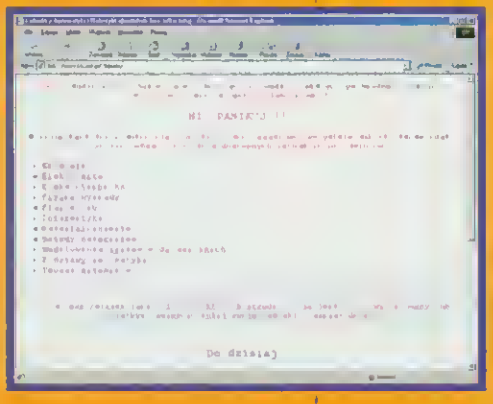

*http://magazyn.pl/matura* .

Serwis informacyjny dla maturzystów, ale nie tylko. Oprócz zestawień rankingów szkół wyższych zawiera podzielone według przedmiotów linki do stron www dotyczących języka polskiego, matematyki, historii, języka niemieckiego, angielskiego i wielu innych. Osobny dział stanowią humor szkolny i galeria zdjęć.

## Globaln@ Ściąga

*http://www.unc.radom.medianet.pl/*

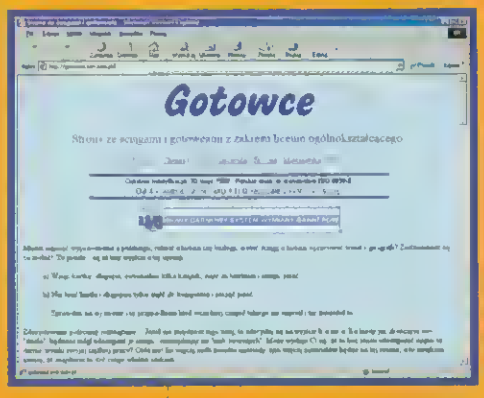
Obszerny, bardzo ładnie opracowany serwis dla potrzebujących pomocy. Zawiera dużą ilość informacji z różnych dziedzin — przykładowe pytania maturalne, testy, prace, pytania ze sprawdzianów oraz swego rodzaju poradnik technik ściągania. Oprócz tego serwis wyposażony jest w bardzo wygodny system przeszukiwania, umożliwiający znalezienie wszystkich informacji na dany temat po podaniu słowa kluczowego (np. "romantyzm"). Dodatkowo na stronie można znaleźć Chat, czyli rozmównicę umożliwiającą wszystkim zainteresowanym pogawędkę on-line.



## Laborki

*http://www.kki.net.pl/~laborki/*

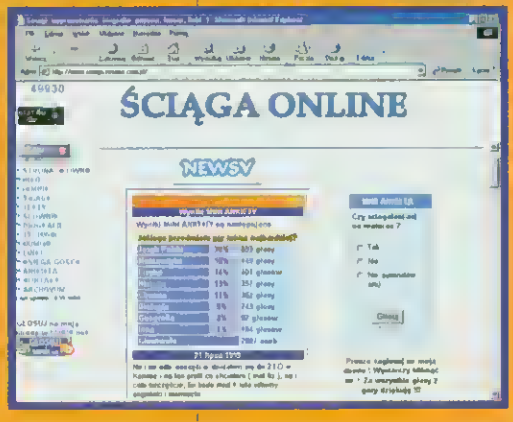
Ogromna gratka dla studentów Akademii Górniczo Hutniczej, czyli zbiór opracowań laborek z różnych przedmiotów. Jest to jednak materiał przydatny nie tylko dla nich, bo na większości wydziałów mniej więcej technicznych była laborka z badania wzmacniacza operacyjnego 741 albo programu SPICE.




## Gotowce

*http://gotowce.koti.com.pl/*

Strona z gotowcami, jak wskazuje jej nazwa, zawiera gotowe do użycia materiały z różnych szkolnych przedmiotów — biologii, chemii, fizyki, geografii, historii, matematyki, polskiego. Zanim napiszesz referat czy wypracowanie sprawdź, może ktoś kiedyś już ten temat przerabiał. Zobacz, co ciekawego wymyślił i porównaj z tym, co zamierzasz napisać.




## Ściąga Online

*http://www.sciaga.cavern.com.pl/*

Znaleźć tu można oprócz ściąg z różnych przedmiotów szkolnych (nawet z muzyki, plastyki i ekonomii) słownik pojęć i biografie sławnych ludzi. Z tematów trochę mniej związanych ze ściąganiem warto polecić naprawdę obszerną rubrykę humoru z dowcipami nie tylko szkolnymi oraz księgę gości, do której każdy odwiedzający może się wpisać oraz umieścić tam swoje uwagi na temat strony. Wersję offline tego zakątka prezentowaliśmy na naszym Cybertalerzyku z maja tego roku.

## Disclaimer:

Powtarzając za jedną ze stron, Red_Akcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wynikłe z korzystania z materiałów, ściąg i opracowań. Tak naprawdę wszyscy byliśmy lub jesteśmy kujonami i obcy jest nam ten proceder.

# URZA'S DESTINY

## NOWE PRZETASOWANIA W TALIACH

Michał Macioszczyk

Od pierwszego lipca Type II przybrał swoją najbardziej jak dotąd rozbudowaną formę. Składa się teraz z edycji podstawowej oraz aż sześciu dodatków, w tym dwóch standalone. Wydawałoby się, że pojawienie się URZA'S DESTINY w takim momencie nie będzie miało większego wpływu na środowisko gry. Nic bardziej błędnego. W najnowszym dodatku MAGIC: THE GATHERING znajdują się wystarczająco dobre zaklęcia, by wykreować nowe talie bądź wzmocnić zestawy znane już wcześniej. Przyjrzyjmy się kilku nowinkom.

### YAWGMOTH'S BARGAIN

Bardzo interesującą talią bazującą na zaklęciach z DESTINY jest Bargain - kombo deck, który w sprzyjających okolicznościach potrafi błyskawicznie zabić przeciwnika (w przeciągu dwóch, trzech tur). Co więcej, nie pozbywa się przy tym podstawowych możliwości kontrolowania przebiegu rozgrywki, choćby z pomocą kontr. Istnieje bardzo wiele wersji talii zbudowanej wokół Yawgmoth's Bargain, wszystkie jednak opierają się na szybkim wyłożeniu tego potężnego enchantmentu i wykorzystaniu w jakiś sposób dużej liczby dociągniętych kart.

Dotychczas najskuteczniejszy okazał się Bargain deck, który intensywnie korzystał z graveyardu. Za pomocą zaklęć typu Frantic Search, Attunement czy Intuition szybko przeszukuje on bibliotekę w poszukiwaniu Replenish (kolejne potężne zaklęcie z Urza's Destiny), zarazem zapełniając graveyard. Na cmentarzu powinien znaleźć się w tym wypadku Yawgmoth's Bargain oraz Seismic Assault (karta, która w tym decku zabija przeciwnika). Jeżeli tak jest, z pomocą wspomnianego Replenish'a warto zadbać o pojawienie się na stole wszelkich enchantmentów z grobu (w tym również Delusions of Mediocrity, dającego dużo życia), po czym dociągnąć karty i discardując lądy (dzięki Seismic Assault) starać się zabić przeciwnika. Brzmi to może nieco zawile, zapewniam jednak, że po zobaczeniu tej talii w akcji wszystko staje się jasne, a siłę Yawgmoth's Bargain widać wyraźnie.

Inną, bardzo ciekawą konstrukcją (choć może nieco mniej skuteczną) jest White Weenie, zawierający wiele szybkich, białych stworków oraz dostarczający ciekawego sposobu na zabicie przeciwnika przy pomocy układu. Wykorzystywany jest tutaj Academy Rector, który prawdopodobnie dość szybko zginie - wszak przeciwnik musi bronić się przed naszymi stworkami. Warto także dołożyć chociażby Phyrexian Tower. W ten sposób wyszukujemy z biblioteki Yawgmoth's Bargain, którym dobieramy tyle kart, by nie zginąć. Liczymy przy okazji na to, że dobierzemy Scent of Jasmine (wypada mieć przynajmniej 3 sztuki w talii) i dopiszemy sobie życie. Manewr powtarzamy do momentu, gdy wyłożymy na stół Seismic Assault, również pomagając sobie Academy Rectorem. Taki układ zazwyczaj oznacza wygraną.

Inne warianty omawianego decku starają się wyłożyć Bargain'a przy pomocy „szybkiej mana" (artefakty, Dark Rituale) bądź Show and Tell - sposoby te również dają zadawalające rezultaty. Firma Wizards of the Coast myśli nawet o zbanowaniu (zakazaniu w grze turniejowej) Yawgmoth's Bargain, ale w chwili, gdy piszę te słowa, nic nie jest jeszcze przesądzone.

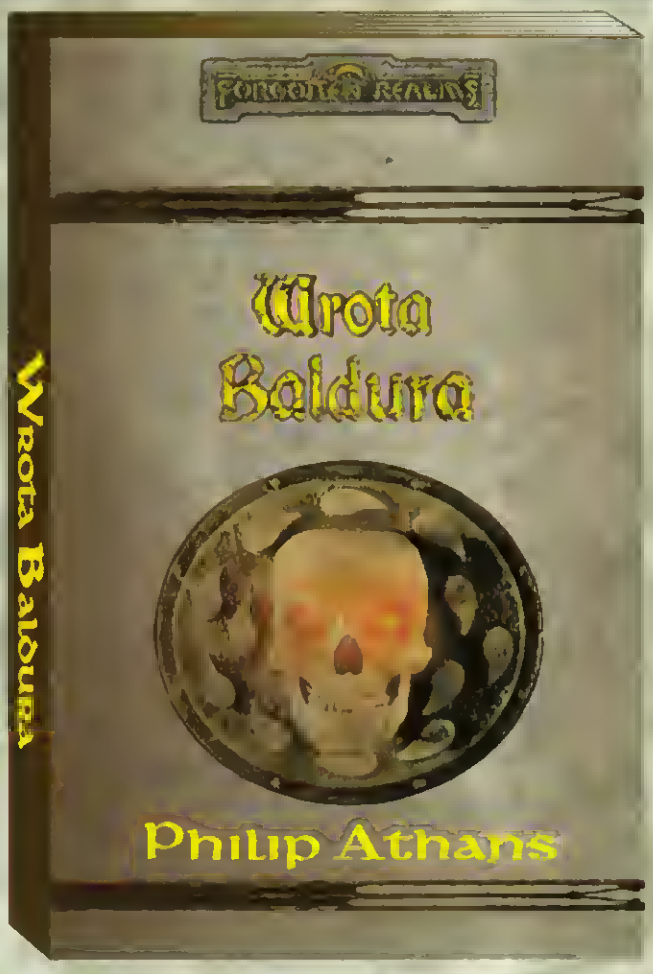
### POWDER KEG

Inną kartą, która umożliwiła powstanie nowych, ciekawych talii, jest Powder Keg. Karta ta do pewnego stopnia zastępuje Nevinyrral's Disk, pozwalając usunąć praktycznie dowolny artefakt bądź stwora, w sprzyjających okolicznościach niszcząc przy okazji wiele permanentów. Pojawienie się Powder Keg'a spowodowało powrót do czysto niebieskich, kontrolnych talii, zawierających oprócz Keg'ów dużo kontr, nieco stworków (w tym najważniejszego - Thieving Magpie również z Urza's Destiny) oraz kilka różnorodnych kart kontrolujących pole gry, takich jak na przykład Capsize. Talia taka, dzięki dużej liczbie zaklęć kontrujących czary zazwyczaj daje sobie radę z kombodeckami, miewa zaś kłopoty z co bardziej agresywnymi przeciwnikami. Siła tego układu leży w możliwości dobierania bardzo dużej liczby kart z pomocą wspomnianych Thieving Magpie i Whispers of the Muse, co w połączeniu z kontrami tradycyjnie daje bardzo przyzwoite rezultaty.

Powder Keg znalazł również zastosowanie w innych kontrolnych taliach, takich jak Mono Black discard czy czerwonym decku zawierającym zaklęcia do niszczenia lądów, direct damage oraz nieco stworków.

FORGOTTEN REALMS®

# Wrota już otwarte




**Wrota Baldura i inne powieści ze świata Forgotten Realms™ do nabycia w salonach EMPiK i księgarniach na terenie całego kraju.**

ISA

Informacje na temat sprzedaży wysyłkowej:
tel. (0-22) 634 47 90
e-mail: isa@isa.pl

FORGOTTEN REALMS oraz logo TSR są znakami handlowymi firmy TSR, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź stronę www.isa.pl

## MASTICORE

...to kolejna, bardzo potężna karta, o której należy wspomnieć. Jest to artefaktyczny stwór za 4 mana, 4/4, z regeneracją za 2 mana i możliwością (również za 2 mana) zadawania damage'u dowolnemu stworkowi. Te zalety są w dużej mierze równoważone poprzez charakterystyczną wadę - konieczność wyrzucenia w każdym naszym upkeepie karty z ręki. Nie zmienia to faktu, ze Masticora jest w stanie niemal samodzielnie zakończyć rozgrywkę. Jest to niezwykle wszechstronna karta, zapewniająca zarówno szybki, agresywny atak (4/4 często wcześniej niż w czwartej turze), jak również kontrolę pola gry (możliwość direct damage'u). Jest również bardzo trudna do zniszczenia, gdyż regeneracja ostatnimi czasy stała się bardzo potężna. Wszystkie te zalety spowodowały, że nasz artefaktyczny stwór pojawia się w bardzo wielu, najróżniejszych taliach i sideboardach, poczynając od talii kontrolnych, przez na przykład Living Death, aż do weenie decków. W skrajnych przypadkach znajdziemy go także w różnych taliach opartych na układach, również we wspominanych wcześniej deckach skonstruowanych wokół karty Yawgmoth's Bargain.

## IRIDESCENT DRAKE + ABDUCTION

Kolejny kombo-deck, powołany do życia dzięki Urza's Destiny, wykorzystuje Iridescent Drake'a, który wchodząc do gry pozwala zagrać na siebie enchantment z grobu. W tej talii owym enchantmentem będzie Abduction, które zapewni powracanie Drake'a po śmierci na stół. Tym sposobem Iridescent Drake, ile razy by nie zginął, zawsze powraca do gry z Abduction na sobie. Teraz wystarczy dodać jakiś mechanizm pozwalający poświęcanie stworka dla sensownego efektu (np. Goblin Bombardment bądź Altar of Dementia) i otrzymujemy układ, zapewniający nam na przykład dowolną liczbę punktów damage'u bądź przesunięcie u przeciwnika kart z biblioteki do graveyardu. Dbudowa takiej talii jest sprawą trudną i posiada dziesiątki wersji, zależnych od preferencji gracza.

## ZAKLĘCIA

Wspomniane wcześniej karty są najsłynniejszymi w tej chwili zaklęciami z Urza's Destiny, co nie znaczy oczywiście, że innymi nie grywa w turniejach Type II.

Pozwolę sobie wymienić kilka zaklęć z Destiny, wraz z króciutką charakterystyką decków w których się pojawiają:

* Caltrops - jako element układu wraz z Humility
* Hunting Moa - solidny stwór nadający się do wielu agresywnych talii z zielonym kolorem
* Keldon Vandal - czerwone talie potrzebujące stworków, oraz niekiedy Living Death
* Plow Under - służy do przeszkadzania przeciwnikowi w mono zielonych taliach
* Rapid Decay - bardzo przyzwoity sideboard przeciw deckom korzystającym z graveyardu
* Ravenous rats - w Hatred Deckach oraz czarnym control/discard
* Reckless Abandon - Sligh (zwłaszcza wersja zwana Stupid Red Burn)
* Replenish - poza Bargain Deckiem również w innych układach, np. z Dpalescence
* Rofellos, Llanowar emissary - nadają się niemal do każdej talii z sensowną liczbą forestów i sposobami na spożytkowanie dużej ilości mana
* Thieving Magpie - mono U control
* Treachery - mono blue control deck, wspominany przy okazji omówienia Powder Keg
* Yavimaya Elder - przydatny do „odfiltrowywania" lądów - po prostu solidny stworek

Taki spis nie oznacza rzecz jasna, że karty spoza niego nie nadają się do gry. Po prostu wymienione zaklęcia pojawiają się w deckach najczęściej.

Na zakończenie pozwolę sobie pokazać dwie talie, o których była mowa w treści artykułu. Dbie należą do zawodników z Top 8 Mistrzostw Stanów Zjednoczonych - niebieski Forbidian był grany przez Christophera Toblera, zaś Bargain przez Davida Humpherys'a. Dbie te talie można oczywiście w dużym stopniu zmieniać, dostosowując je do własnych upodobań oraz lokalnego środowiska gry, do czego serdecznie zachęcam.

· Forbidian

### CREATURES (8)

4 Morphling
4 Thieving Magpie

### SPELLS (29)

4 Whispers of the Muse
4 Counterspell
4 Mana Leak
4 Forbid
4 Powder Keg
4 Sapphire Medallion
3 Capsize
2 Treachery

### LAND (23)

19 Island
2 Svyelunite Temple
2 Wasteland

### SIDEBOARD

2 Flash
2 Hibernation
2 Hammerhead Shark
4 Chill
2 Arcane Laboratory
2 Masticore
1 Temporal Adept

- Bargain

### SPELLS (33)

4 Attunement
4 Delusions of Mediocrity
4 Frantic Search
4 Intuition
4 Mystical Tutor
4 Replenish
1 Scroll Rock
4 Seismic Assault
4 Yawgmoth's Bargain

### LAND (27)

4 Adarkar Wastes
4 Ancient Tomb
4 City of Brass
4 City of Traitors
7 Island
4 Thalakos Lowlands

### SIDEBOARD

4 Power Sink
4 Propaganda
3 Arcane Laboratory
1 Abundance
1 Nature's Revolt
1 Dpalescence
1 Disenchant

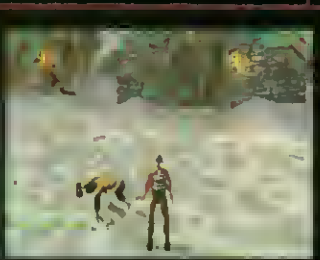
# OUTCAST

Bamse

Ten poradnik zawiera jedynie informacje o czynnościach, które MUSISZ wykonać, aby ukończyć grę,

albo zatrzymać dostawy towarów dla wojsk Kroaxa. Powstrzymania ich napływu ma wymierny wpływ

na postawę jego żołnierzy w walce: są słabsi, a ich broń mniej groźna. W grze jest też cała masa in-

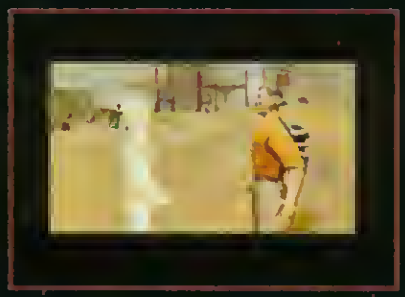


nych questów: spełniając drobna prośby Talan (mieszkańców planety) nie tylko dostaniesz jakieś nagrody, ale też zaskarbisz sobia przyjaźń tubylców, a co za tym idzie - rabaty przy zakupach. Pamiętaj, że aby otrzymać nagrodę, musisz zawsza wrócić do tego Talana, którego prośbę spalnileś i pochwalić się swoim czynem. Pamiętaj również, że Shamazowie potrafią uzdrawiać, kowale (recreator) - stworzyć amunicję z surowców, jakia im dostarczysz, a zwykłych mieszkańców Adelphy nie należy zabijać, bo wieści szybko się roznoszą i rabaty mogą zamienić się w serię podwyżek. Nie wchodź też w pierścień daoka, dopóki nie wiesz, dokąd prowadzi. Może się zdarzyć, że wylądujesz w samym środku obozu żołnierzy...

Co jakiś czas będziesz otrzymywał holotelefon (mniej więcej po zdobyciu kolejnego Mona). Wtedy porzuć na chwilę sprawy bieżące i zajmij się rozwiązaniem nowego problemu. Jak to zrobić - napisalem na końcu poradnika.

## RANZAAR

Po rozmowie z Zokrymem zgłoś się do jego syna, Jana, który przygotował dla ciebie cztery testy: strzelania (rozwal wszystkie trzy dzbany), skakania (przeskocz przez zepsuty most i zabierz skrzynię), pływania (wejdź do wody i pozbieraj z dna przedmioty) oraz skradania się (wykorzystując nierówności terenu przakradnij się do porzuconego owocu). Kiedy Jan uzna, że jesteś gotów, idź zameldować o tym Zokrymowi i przejdź przez pierścień daoka do krainy Shamazaar.



## SHAMAZAAR

Pozwól się zaprowadzić do wioski i porozmawiaj z Shamazem Zebem. Odszukaj chorego Ilotta i wróć do Shamaza z prośbą o uzdrowienie rolnika. Udaj się do świątyni Elee na spotkanie z Shamazem Mazum. Jest bardzo slaby, a jedyne, co może postawić go na nogi, to ziele zwane magwa - ma je Logar.

Mazum każe ci przyniaść tablicę Sankry. Udaj się więc do wsi i zapytaj o nią zarządcę Maara. Zamek sforsujesz przy pomocy dynamitu (możesz go znaleźć na przykład w jeziorze z fałszywym potworem na północnym wschodzie krainy). Zanieś tabliczkę Shamazowi Mazum i udaj się na poszukiwania trzech kluczy: każdy z nich znajdziesz w jednym magazynie. Uwaga - klucze są najczęściej schowana w wazach, które należy rozbić). Klucz z magazynu usytuowanego we wsi ma Naarn, na którego powinieneś natknąć się szturmując Świątynię Fae. Jeśli nie trafisz nań od razu, rozejrzyj się dookola: możesz również znaleźć jego martwe cia-

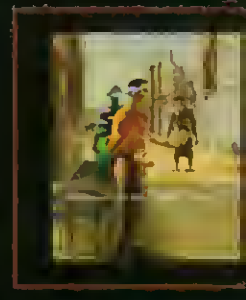
ło. Trzy klucze z magazynów musisz powkładać do zamków w trzech świątyniach leżących na północny wschód od Świątyni Faa. Skorzystaj ze wskazówek Shamaza Mazum, które zaznaczył na tabliczce Sankry. Żaden klucz nie będzie pasował do świątyni, na dachu któ-

rej jest taki sam symbol. Patrząc na tabliczkę, przesuń cały układ zgodnie za strzałkami, tzn. symbol Faa powinien trafić do świątyni Eluea, symbol Eluee do Ka itd. Jeśli zrobisz to dobrze, ujrzysz krótką animacją tworzących się schodów. Jeśli źle ułożysz klucza - schody opadną. Po wszystkim udaj się do Świątyni Faa, włóż ostatni klucz i zabierz pierwszy Mon.

Żeby przekonać Maara do powstrzymania dostaw przyprawy riss dla Kroaxa, wystarczy, że wybijesz żołnierzy, a także znajdziesz kamień Esencji i zaniesiesz go Zeo, pilnującemu Studni Mocy. Fałszywy kamień leży w wieży nieopodal Świątyni Faa, natomiast prawdziwy, w najdalej na północy-wschód położonym jeziorze. Oddaj go Zeo i pędź pochwalić się Maarowi.

## TALANZAAR

Mon jest na razie nieosiągalny, o czym poinformuje cię tutejszy Shamaz. Został ukryty w pałacu, do którego wrota są zamknięte. Możesz zatrzymać jednak płacenia podatków. Zarządca Zot zgodzi się to zrobić, jeśli załagodzisz konflikt między dostawcą wody Hezą i sprzedawcą eliksiru Zossem. Zoss bankrutuja, gdyż Heza podniósł ceny - jedyną czystą wodę i tak wszyscy kupią, a Zoss na inflację nie może sobie pozwolić. Haza powia ci, że musiał podnieść cenę wody, gdyż to samo zrobili z cenami na swo-



je towary Ominel, Yagu i Zakk. Ominel, sprzedawca mięsa, obniży cenę, jeśli przyniesiesz mu sztylet Oogobarów z krainy Okaar. Jak do niej dotrzeć - przeczytaj w sekcji dotyczącej Okasankaar. Zave został złożony przez prymitywne plemię Oogobarów jako ofiara na jednym z ołtarzy, których w Okaar nie brakuje. Uratuj go, a sztylet będzie twój. Yagu zgodzi się, żeby Heza płacił mu mniej za riss, jeśli przyniesiesz mu jakieś wieści od jego brata Ezefa - rolnika w Shamazaar. Nic prostszego: idź i załatw to. Zakk natomiast obniży cenę za serwisowanie powozu, jeśli pożyczysz mu na kilka chwil swojej broni, żeby mógł ją zbadać. O wynikach pertraktacji zawiadom najpierw Hazą, potem Zossa, a na końcu Zota. Ach, byłbym zapomniał - musisz jeszcze zlikwidować nieco wojska. Od niektórych kupców możesz kupić lepszą broń, amunicję i inne przedmioty.

## OKASANKAAR

Talanie z miasta Cyana nie będę chcieli z tobą gadać, dopóki nie wyduczesz wszystkich żołnierzy okupujących stolicę Okasankaar. Shamaz powie ci, że Mon znajduje się na wyspie smoka zwanego gorgorem, a jedynym Talanem, który może ci pomóc, jest stary łowca Oru. Na wyspę Oru zawiezia cię przewoźnik Sadar, jeśli pomożesz mu zreperować łódź. Dokonasz tego przy pomocy kleistej substancji, jaką wypluwa przed śmiercią zeedog - wodna jaszczurka. Uważaj, bo jest bardzo chuda i trudno ją trafić. Podczas przeprawy na wyspę Oru słuchaj opowieści Sadara o daoka do krainy Okaar - znajduje się on w wodzie za wyspą, nieopodal wschodniego obozu żołnierzy. Oru pomoże ci w upolowaniu gorgora, ale musisz przynieść mu jego broń i amunicję. Od Shamaza dowiesz się, że broń leży w zatopionej świątyni, której wrota trzeba otworzyć naciskając jakieś dwa guziki naraz, a na amunicji zna się niejaki Zele. Ta świątynia leży na południowy zachód od Cyany. Stojącego obok rybaka poproś o pomoc przy guzikach. Naciśnijcia je równocześnia, a potem wpłyń do świątyni i wydobądź z niej broń.

Zela powie ci, że do zrobienia amunicji potrzebna jest pięć grzybków booyat i pięć kwiatków daguerach. Pierwszego grzybka ma Zafar. Kup go i udaj się do świątyni Oarosham. Aby ugasić płomień zagradzający przejścia, strzel w symbole na tarczy w następującej kolejności: ogień, pochylona litera N, skały, dwie półstrzałki. Szybko zgarnij trzy grzybki, ząb gorgora i wyjdź. Ostatniego grzybka ma Martigar, który jest więźniem w Zorkatraz. O transport poproś drugiego przewoźnika - Zidara (choć przy odrobinie szczęścia można przepłynąć wpław samemu). Nie siedź jednak w łodzi, tylko płyń obok niej. W Zorkatraz wystrzelaj żołnierzy i znalezionym przy jednym z nich kluczem otwórz celę - dostaniesz ostatniego grzybka. Zadmij w róg na przystani, a Zidar przypłynie po ciebie. Warunek jest jeden: wszyscy żołnierze muszą być uprzednio zlikwidowani. Udaj się na wyspę Oru i po wąskim mostku przedostań się na wysepkę porośniętą

kwiatami daugerach. Zerwij ich co najmniej pięć i wróć do Oru. Aby zabić gorgora musisz korzystać zarówno ze swoich broni, jak i z pukawki Oru. Po skończonej robocie podejdź blisko smoka, aby przesiąknąć jego zapachem - ryby cię nie tkną i będziesz mógł zgarnąć drugiego Mona.

Zernar przestanie wysyłać ryby sankaar żołnierzom, jeśli naprawisz latarnię morską w Cyanie i zabijesz wielu żołnierzy. Udaj się więc do krainy Motazaar i poproś o duży kawał kryształu zwanego helidium najpierw zarządcę Ashkara, a potem szefa kopalni Zine. Za tym ostatnim pójdź szybko do kryształo-łamacza i poczekaj, aż będziesz mógł zabrać fioletowy kawałek kryształu. Ale to nie wszystko: Azirad z Talanzaar musi ten kryształ tak obrobić, żeby mógł służyć jako świa-

tło latarni morskiej. Kiedy już wszystko załatwisz, wróć do Cyany i wymień kryształ zepsuty na nowy.

## MOTAZAAR

Zarządca Ashkar powie ci, że Shamaz Keb został uwięziony. Aby odwlec jego egzekucję, musisz zniszczyć mechanizm mostu zwodzonego na północy krainy - najlepiej dynamitem. Pochwal się zarządcy wyrządzoną szkodą. Dowiesz się, że niejaki Zoran już próbuje most naprawić. Znajdziesz go (albo jego trupa) koło wiatraka. Jeśli żyje, to od niego, jeśli jest trupem, to od zarządcy, dowiesz się, że Makee poszedł do Talanzaar po część zapasową. Makee stoi obok daoka i rozpacza, że gamory zabiły jego przyjaciela. Idź śladem ubrań, zabij drapieżne zwierzęta i weź część zapasową. Daj ją Zoranowi (ewentualnie Makee), który stoi obok mostu zwodzonego. W międzyczasie powinni byli przybyć trzej Wysocy Żołnierze. Zaatakuj obóz, w którym się schronili. Twoim łupem powinny paść cztery dziwne klucze i jedna mapa. Shamaz Zagy, więziony w tym obozie, narysuje ci na mapie ścieżkę. Przeprawisz się przez most zwodzony, a potem przez labirynt. Mapę oddaj młodzieńcowi, którego napotkasz, a potem przejdź przez wszystkie przeszkody aż do celi Shamaza Keba. Otwórz najpierw trzy inne cele (Shamaz jest w trzeciej) i zabierz wszystkie ukryte wewnątrz przedmioty. Od Shamaza dostaniesz trzeci Mon.

Ashkar zgodzi się zatrzymać produkcję helidium, jeśli uwolnisz Shamaza Keba i wytłuczesz wielu żołnierzy.

## OKAAR

Porozmawiaj z myśliwym Kyuranem, zastawiającym pułapki koło daoka. Musisz uwolnić Shamaza Zave'a z rąk Oogobarów, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś. Oprócz sztyletu dostaniesz mapę. Kyuran zaznaczy na niej miejsca, w których znajdziesz cztery trąbki. Pierwsza jest na arenie, druga - obok trzech dyndających pniaków, trzecia za fortecą, niedaleko legowiska gamorów, a ostatnia w siedzibie smoka. Aby się z niej wydostać, przebiegnij dookoła, stając na wszystkich czterech przyciskach, a potem ile sił w nogach do wyjścia. Smoka można zabić, ale jest to dość pracochłonne. Trąbki wstaw w organy w obozie Oogobarów: dwie identyczne do otworów 1 i 3, a z pozostałymi pokombinuj - masz tylko dwie możliwości, więc nie powinno być problemu. Klucz wyleci na lewo od organów. Aby znaleźć drugi, konieczne będzie zatrzymanie wodospadu. Zrobisz to przy pomocy wielkiego głazu - poruszą go uderzenia dwóch kul, które musisz porządnie rozhuśtać strzałami ze swoich pukawek. Zejdź do jaskini i zabierz drugi klucz. Jeśli włożysz obydwa do odpowiednich otworów na szczycie fortecy, znajdziesz czwartego Mona.

## PIERWSZY HOLOTELEFON

Marion jest w niebezpieczeństwie. Porozmawiaj z Shamazem Zokrace, który wyśle cię do Zelba (południowy zachód od pałacu). Wyciągnij od Zelba informacje na temat Marion - musisz szukać domu na zachód od pałacu, w pobliżu miejsca, gdzie kręcą się patrole żołnierzy.

## DRUGI HOLOTELEFON

Marion znów w tarapatach. Tym razem w Shamazaar, za barierą na północy, która została wyłączona. Marion jest zamknięta w pierwszej wieży, ale żeby się do niej dostać, musisz najpierw nacisnąć guzik w wieży drugiej.

## TRZECI HOLOTELEFON

Jan został uwięziony w świątyni Oarosham w Okasankaar. Walcząc z żołnierzami pamiętaj, że nie możesz uciec, bo gra się skończy. Strzel też kilka razy w Kroaxa, a będziesz mógł wejść do środka i porozmawiać z Janem.

## CZWARTY HOLOTELEFON

Po informacji o ataku na wioskę Strażników Oolotai udaj się tam i porozmawiaj z Janem. Powie ci, że żołnierze Kroaxa zabrali wszystkich do krainy Okaar. Udaj się tam i podejdź do drzwi we wschodniej części lasu. Zostaniesz pojmany, ale tym razem to Marion przyjdzie ci z pomocą. Zabij żołnierzy i opuść to miejsce. W pałacu Fae Rhana najpierw rozwal wszystkich Wysokich Żołnierzy, a dopiero potem Kroaxa. Usiądź wygodnie i obejrzyj fantastyczne zakończenie - z pewnością jedno z najlepszych w historii gier komputerowych.

# DUNGEON KE

## BUDUJEMY NOWY LOCH, JESZCZE JEDEN NOWY LOCH

Układ architektoniczny każdego lochu zależy od dwóch czynników: dostępności złotonośnych złóż i ilości miejsca pod budowę. W większości lokacji bogactw jest dużo, ale ich zasoby są ograniczone, co oznacza, że pokłady złota są znaczne, ale brakuje klejnotów, więc kasa kiedyś się skończy. Nie ma natomiast kłopotów z miejscem.

W takim wypadku w pobliżu portalu budujesz duże leże o powierzchni co najmniej 28 czworokątów, z tym, że nie musi być to kwadrat - prostokąt 7 na 4 jest zupełnie dobry. W 99 przypadkach na 100 portal znajduje się niedaleko serca lochu i leża powinieneś umieścić właśnie pomiędzy tymi dwoma obiektami. Dzięki temu nowo przybyłe stwory od razu zbudują sobie domek i nie będziesz w przyszłości wysłuchiwał komunikatów w stylu: „Czarna dama czuje się nieszczęśliwa, bo nie ma legowiska". Serce lochu przez pewien okres czasu gry będzie spełniało rolę skarbca, a jeśli stwór po „dniu wypłaty" nie zobaczy szybko gotówki, to może nawet zdezerterować.

Po bokach serca lochu wykop dwa kwadraty 5 na 5 i umieść w nich siłownię i kurnik. Dzięki temu twoje stwory będą miały pod ręką wszystkie najważniejsze pomieszczenia, kurnik tej wielkości (lub większy) przyciągnie demony żółciowe (doskonałe stwory do walki wręcz), a siłownia znęci salamandry (w zasadzie pierwsze przydatne stwory). To na początek.

Teraz prawdopodobnie skończy ci się gotówka. Największe pokłady złota znajdują się zazwyczaj naprzeciwko portalu, po drugiej stronie [illegible] lochu, w odległości 2-3 ekranów. Gdy je[illegible] na obszarze poniżej serca lochu postaw duże (6 na 6 lub 7 na 7) kasyno, a od niego poprowadź wejścia do dwóch mniejszych komnat (5 na 5), w których rozplanuj bibliotekę i nieświętą kaplicę. Jeżeli masz strasznie mało kasy, kaplica może być 3 na 3.

Najważniejsze jest kasyno. Znajduje się w nim tablica z narysowanymi symbolami uśmiechniętego pyszczka i dolara oraz przełącznik. Przy jego pomocy możesz określić, czy stwory grają za swoją kasę, a zarobek idzie do ciebie (dolarek), czy też ty będziesz fundatorem nagród, co uszczupla elegancko twój skarbiec (uśmiechnięta buźka). Na początku warto wybrać to drugie rozwiązanie, gdyż szczęśliwy stwór pracuje na wyższych obrotach i dochodzi nawet do 89 proc. wydajności bez bicia. Później, gdy kasa się kończy, możesz przełączyć kasyno z powrotem na przynoszenie zysku i wyczyścić stwory z ich oszczędności. Hazard ma działanie uboczne - przyciąga włóczęgów, którzy słabo walczą, ale za to potrafią się włamywać do lochów wroga, dlatego jeden taki osobnik się przyda, zaś reszta jest bezużyteczna i nie ma sensu by trenowała i jadła. Dlatego właśnie potrzebna jest nieświęta kaplica, do której możesz z przyjemnością powrzucać nadprogramowych włóczęgów (wrzucaj ich do wody, a nie na posadzkę). Jeśli bogowie przyjmą twoją ofiarę, to w „zbiorniku wodnym" pojawi się sporo gotówki. Postępuj tak również z goblinami i muchami, a jeśli nie grozi ci, że wróg szybko zaatakuje, to również z salamandrami. Możesz spytać - po co wyrzucać zupełnie dobra, nie przechodzone jeszcze stwory? Racja, pamiętaj jednak, że portale są w stanie zapewnić ci posiadanie jedynie ograniczonej liczby kreatur i jeśli limit się kończy, trzeba zrobić miejsce na nowe, silniejsze potworki. Zawsze lepiej jest mieć na usługach zawodowców.

Świątynia ma również wiele innych zalet. Zwabia na przykład czarnych rycerzy, którzy są nieocenieni w walce wręcz, mogą stanąć do pojedynku jeden na jednego z wrogim lordem i jeśli jego level nie będzie wyższy niż rycerza, to twój zawodnik ma dużą szansę na wygraną. Co więcej, stwory, które nie mają co robić bo mają za wysoki poziom wytrenowania, a pracować nie chcą, mogą się w niej pomodlić, co zapewnia dodatkowy przypływ many.

Ważna jest również biblioteka. Przyciągnie ona czarnoksiężników i umożliwi im opracowywanie i ulepszanie zaklęć, które mogą przesądzić o losach bitew, szczególnie na

# EPER II

Ator

początku, gdy masz jeszcze mało stworów. W dowolnym miejscu zbuduj również warsztat (5 na 5), by później zabezpieczyć loch drzwiami i pułapkami.

Teraz obejrzyj uważnie mapę podziemia. Zazwyczaj loch wroga lub fort powierzchniowców znajduje się po przeciwnej stronie terenu. Z tej strony twojego lochu, która prowadzi do przeciwnika, zbuduj więzienia, salę tortur i cmentarz, wszystko 5 na 5, dzięki czemu twoje chochliki nie będą musiały daleko taszczyć nieprzytomnych bądź martwych wrogów. Pomieszczenia ta pozwolą ci również efektywnie pozbyć się niechcianych stworów. Po prostu wrzucasz je do sali tortur i patrzysz, jak się męczą, lub wtrącasz ja do więzienia i zabijasz klapsami. W każdym przypadku ich ciała zostaną przetransportowane na cmentarz, gdzie wabić będą wampiry. Sala tortur przyciągnie również czarne damy - doskonałe wojowniczki. Uważaj na nie jednak, gdyż panie te uwielbiają zabawiać się biczem w sali tortur (sado-maso) i nie dopełniają swoich normalnych obowiązków domowych.

Postaw gdzieś również malutką (2 na 2) strażnicę, która przyciągnie do ciebie ciemne elfki. Panny ta swymi strzałami doskonale wspomogą działania ofensywna, ale lubią za to stróżować. Nie możesz się na to zgodzić, gdyż wtedy nie pracują, więc gdy będziesz miał już maksymalną liczbę stworów sprzedaj strażnicę. Budowla ta sama w sobie nie przedstawia żadnej wartości, gdyż nigdy nie przebywa w niej tyle stworów, by powstrzymać wroga. Wartownię warto jest postawić tylko tam, gdzie regularnie nadchodzą małe siły przeciwnika, ale sytuacja ta zdarza się raptem 4 razy w czasie całej kampanii. I ostatnia uwaga, ogólniejsza - wszystkie budynki powinny mieć obmurowane ściany, gdyż wtedy bez zwiększania kosztów zwiększasz ich efektywność.

Porady te tyczyły się sytuacji, gdy miejsca pod budowę jest pod dostatkiem. Inaczej sprawa wygląda, gdy go brakuje.

W tym przypadku leże budujesz takie, jak poprzednio, resztę pomieszczeń zaś zmniejszasz do obszaru 3 na 3 lub 4 na 4 (zależy, jak bardzo brakuje ci teranów). Komnaty buduj bez ścian, gdyż poszczególne pomieszczenia nie muszą być oddzielone ziemią. To spora oszczędność miejsca, gdyż obudowane pomieszczenie 3 na 3 działa dużo mniej efektywnie, niż 4 na 4 bez ścian.

Gdy masz dostęp do klejnotów, zupełnie nie musisz martwić się o kasę. W pobliżu złoża zbuduj maksymalnia duży skarbiec (nawet 10 na 10), a wszystkie komnaty powiększ maksymalnie, szczególnie kasyno.

## ZABEZPIECZ SIĘ

Loch zabezpieczamy przy pomocy pułapek i drzwi. Jeżeli masz sporo kasy, to w każdym przejściu między komnatami zbuduj drzwi, najlepiej magiczne, gdyż ostrzeliwują one wroga i potrafią same powstrzymać małe natarcie. Zdarza się, że któreś przejście jest zbyt duże, by umieścić w nim drzwi. Stawiasz tam pułapki kolczaste lub zamrażająca, w zależności od poziomu technologicznego. Wszystkie długie korytarze zabezpiecz natomiast pułapką kamienną, która jest co prawda jednorazowego użytku, ale za to nie kosztuja fortuny (tylko 1500 sztuk złota), co więcej, działa na wszystkie atakujące stwory naraz. Kula miażdżąca zaczyna się toczyć, gdy wróg podejdzie dostatecznie blisko, ale pamiętaj, że w razie potrzeby możesz ją również samodzielnie odpalić „policzkując" pułapkę przy pomocy ręki zła.

Gdy funduszy ci brak, drzwi postaw tylko w wejściach do serca lochu, a pułapki w korytarzach bezpośrednio do niego prowadzących. Jest to jednak tylko półśrodek. Bezwzględnie za to musisz obstawić pułapkami front, czyli teren graniczny pomiędzy kafelkami twoimi i wroga. Tamtędy idą główne natarcia, ale nie to jest najważniejsza. Na tym terenie toczyć się będzie bezustanna walka pomiędzy chochlikami twoimi i wroga, wybijają się one nawzajem bez wytchnienia, więc jeśli nie chcesz co kilka minut wyczarowywać nowych pracowników musisz ten teren zabezpieczyć.

Zwykle front jest dużą salą o długości około 7 pól. By mieć spokój z chochlikami stawiasz linię pułapek elektrycznych jakieś 3 - 4 pola od kafelków wroga, a jeżeli twój poziom zaawansowania technicznego nie pozwala na użycie tego rozwiązania, zastąp ją „czujnikami ruchu", czyli działami. Pozwoli to skutecznie masakrować wszystkie nieproszone chochliki. Gdy wróg się zdenerwuje i rzuci do walki mocniejsze stwory, łatwo przejdzie twoją linię Maginota, dlatego przed formacją pułapek elektrycznych warto postawić szereg pułapek lodowych (można również użyć kolczastych), które skutecznie powstrzymają napór wrogiej hordy i pozwolą na wystrzelanie atakujących. Przed linią tą, naprzeciw

tunelu komputera, dobrze jest czasem postawić pułapkę kamienną i odpalić w ciemno kulę, by trochę namieszała przeciwnikowi w lochach. Czasem zdarza się również, iż linia frontu przebiega w wąskim, jednokwadratowym tunelu. Aby powstrzymać chochliki, trzeba wtedy postawić dwia pulapki elektryczne, a przed nimi dwie lodowe, za nimi zaś

drzwi magiczna.
Nie ma mowy, by taki zestaw powstrzymal natarcie, więc ustaw tam jeszcze urządzenia alarmowe (nie czujnik ruchu!), by w razie potrzeby wezwało na pomoc twoja stwory bojowe.

## ZAPŁAĆ

Zarządzanie finansami jest w DK II bardzo proste. Gdy masz dostęp do kryształów stawiasz wielki skarbiec i nie oszczędzasz na niczym.

Jeżeli tak nie jest, budujesz loch taki, jaki opisałem wyżej. Trenujesz tylko stwory walczące wręcz, strzelające uczą się szybko i nie giną zbyt łatwo.

Na odprawie dowiadujesz się czasem, że w tej misji to ty masz zaatakować przeciwnika, nie musisz spodziewać się wtargnięcia wroga na twój teren i, co za tym idzie, masz dużo czasu. Wybuduj wtedy niewielką arenę (4 na 4) i wrzucaj

tam stwory, by urządzily sobie kilka sparringów. Jest to świetne rozwiązanie, gdyż tam kreatury mogą osiągnąć nawet ósmy poziom doświadczenia, a ty nie płacisz za to ani grosza. Poza tym walka przyciąga kibiców, którzy wrzeszcząc na trybunach bardzo się uszczęśliwiają. Musisz jednak cały czas monitorować walkę i leczyć stwory. W żadnym wypadku nie pozwalaj sparować szkieletom, gdyż te po przegranej nie tracą przytomności, tylko giną bezpowrotnie.

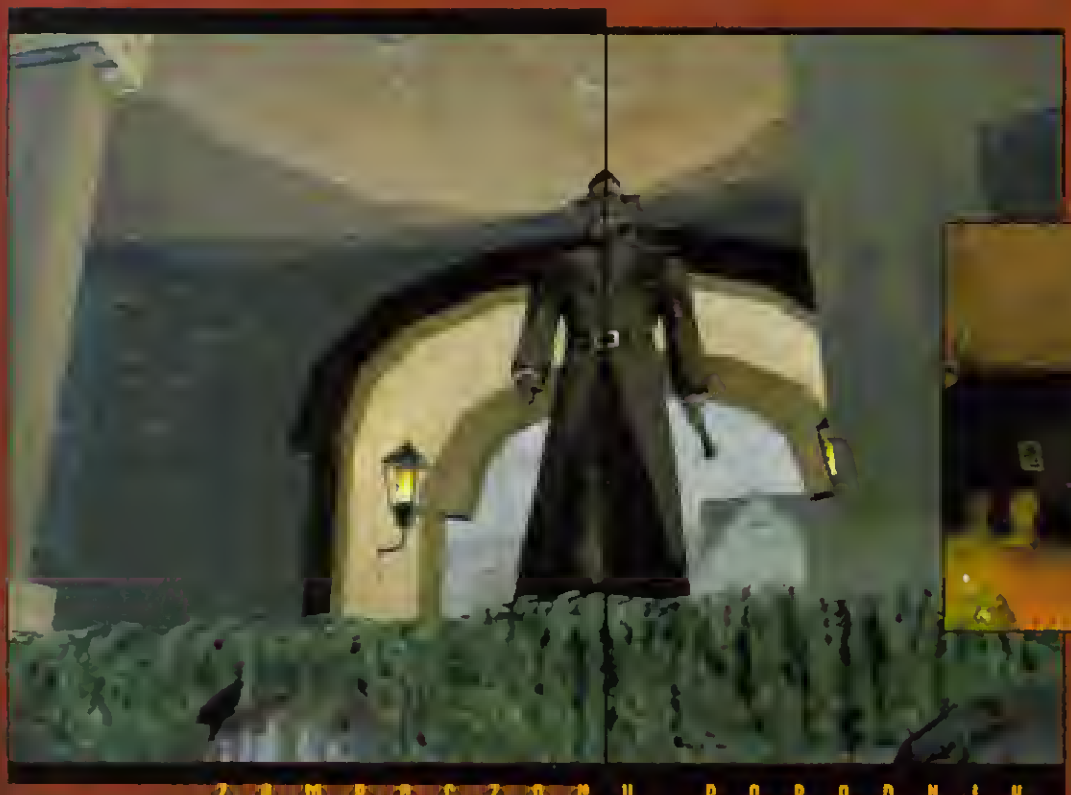
Dużą sztuką jest natomiast wydobywanie pokładów złota. Nie ma co szarżować i inwestować w skarbiec, by wydobyć naraz całe dostępne złoże. Nie dość, że zajmuje to na długi okres czasu wszystkie chochliki i siłą rzeczy spowalnia rozbudowę pomieszczeń, to jeszcze skarbiec kosztuje majątek i zajmuje kupę miejsca. Lepiej zasoby wydobywać stopniowo, tak, by urobek mieścił się w sercu lochu,

a kolejne złotonośne tereny „czyścić" tuż przed planowaną inwestycją.

Eksploatację złóż również należy zacząć od terenów jak najdalej położonych od serca lochu, by uniemożliwić ich wykorzystanie przeciwnikowi. Gdy skończą się pokłady złota, bardzo dobrym źródłem dochodów staną się wrogowie, którzy zawsze mają przy sobie kieszonkowe. Po ich unicestwieniu rozsypuje się ono po podłodze i można je podnieść za pomocą Ręki Zła. Pamiętaj również, że szkielet jest najeko-

nomiczniejszym stworem w całej grze, nie potrzebuja jedzenia i miejsca do spania, nia pobiera także opłaty za swe usługi. Nie możesz jednak zapomnieć, by po każdej walce wyleczyć czarami swoje kościane stwory, gdyż same nie regenerują energii.

# DISCWORLD NOIR



## ZAMROCZONY PORADNIK

### AKT 1

Po rozmowie z Carlottą udaj się na przystań. Pierwszy Oficer statku Milka opowie ci o pasażerach i skieruje do Cafe Ankh w poszukiwaniu kapitana. Idź tam, ale przysiądź się do posterunkowego Nobby'ego. Na pytanie o statek machnie on ręką i każe zaczekać, aż wróci do pracy. Wyjdź z knajpy i udaj się na jej tyły. Zabierz łom i pędź na przystań. Nie powinno być tu marynarza pilnującego skrzyń. Jeżeli jest, to przyjdź później. Łomem otwórz jedną ze skrzyń i zamknij się w niej. Z kałuży na pokładzie wyłów etykietkę i udaj się do kajuty Mundy'ego. Pod dolną pryczą znajdziesz skrawek papieru.

Przejdź się po mieście, a potem zajrzyj do swego biura - powinien czekać na ciebie Al Khali. Po tej rozmowie pójdź na posterunek i zapytaj Nobby'ego o tajemniczych pasażerów Milki. Wychodząc natkniesz się na trolla imieniem Malachite, który poprosi cię o odnalezienie niejakiej Thermy. Idź do Octarine Parrot, przywitaj się z półelfim barmanem i porozmawiaj z Saphire, kiedy ta skończy śpiewać. Wypytaj ją o Thermę i Malachite'a. Thermа była ponoć znana jako Madame Lodestone - Nobby powie ci, że nieboszczka spoczywa w mauzoleum rodziny Selachii. Po nieudanej próbie odnalezienia grobu leć do Cafe Ankh. Ilsa przyzna się do podrożowania Milką, a także odcyfruje adres na etykietce, którą znalazłeś na statku. Obejrzyj z zewnątrz magazyn na piątym molo i wróć do biura. Na podłodze powinno leżeć zaproszenie od Carlotty.

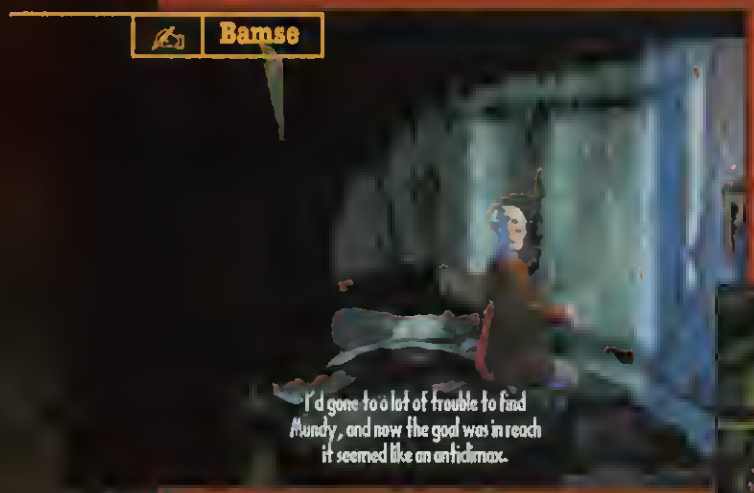
Pokaż je odźwiernemu w zamku Von Uberwald i poproś Carlottę o pomoc w odszukaniu grobu Thermy. Niewiasta pójdzie się przebrać, a lokaj zaprowadzi cię do hrabiego von Uberwald. Po krótkiej pogawędce pójdziecie z Carlottą do mauzoleum. Znając miejsce pochówku Thermy pędź do Malachite'a, pracującego u Rhodana. Okaże się, że w grobie nie leży Therma, ale dostaniesz za swój wysiłek linę z hakiem i nakaz kontynuowania poszukiwań. Wyrwij kościotrupowi diamentowy ząb i wróć do zamku Von Uberwald. Od odźwier-

nego dowiesz się, że ostatnio zniknął przyjaciel hrabiego. Głowa rodziny von Uberwald potwierdzi jego słowa, a na dokładkę da ci zdjęcie zaginionego o imieniu Regin.

Udaj się na piąte molo i przy pomocy haka z liną wejdź od tyłu na dach magazynu. Do wewnątrz dostaniesz się przy pomocy tomu. Jedynym interesującym znaleziskiem będzie pudełko zapałek spoczywające na podłodze. Po połączaniu go z kawałkiem papieru spod ręczy Mundy'ego otrzymasz adres znanego ci już lokalu Octarine Parrot. Wszystko wskazuja na to, że poszukiwany ukrywa się właśnie tam, choć barman stanowczo temu zaprzecza. Pokaż mu pudełko zapałek i wyciągnij zeń prawdę. Za chwilę będziesz świadkiem morderstwa.

## AKT 2

Bamse




Kiedy Straż sobie pójdzie obejrzyj linę, ciało i buty Mundy'ego. Wygląda na to, że Mundy został powieszony do góry nogami i dopiero potem zabity. Jeżeli weźmiesz to pod uwagę patrząc na napis na ścianie, otrzymasz numer 3712V, który przyda się później. Zejdź do barmana i tak długo zasypuj go pytaniami, aż odda ci monetę zabraną Mundy'emu. Zapytaj go o Sapphire, a zostaniesz skierowany do garderoby. Zajrzyj tam, aby zobaczyć furę pieniędzy Sapphire i dowiedzieć się o adres kasyna Saturnalia.

Pierwszy Oficer Milki rozpozna Regina na zdjęciu. Zapytaj Nobby'ego o powóz Regina, a potem wróć na przystań. Statku powinno już nie być. Leżącą linę przyczep do haka, który masz w kieszeni i pędź na most Maudlin. Zrzuć hak do wody, aby przekonać się, że coś leży na dnie rzeki.

Udaj się do kasyna i po krótkiej scence z Ilsą i Ramorą porozmawiaj z Carlottą o zabójstwie Mundy'ego - dziewczyna ma alibi, była wtedy w Świątyni Małych Bogów. Przekup Whirla, a dowiesz się, że Sapphire nie mogła zdobyć swoich pieniędzy w kasynie, gdyż cały czas przegrywała. Wróć do biura. Znów zostaniesz zaskoczony przez Al Khali'ego, który zaprowadzi cię do domu Jaspera Horsta. Po rozmowie pędź do Octarine Parrot i wykorzystując informacje o tajemniczym spotkaniu i ciągłym przegrywaniu w kasynie zmuś Sapphire do zaaranżowania spotkania z Thermą.

W kasynie zapytaj Carlottę o Złoty Miecz. Po chwili wylądujecie w zamku Von Uberwald. Na pytanie o ładunek statku otrzymasz zamiast odpowiedzi list przewozowy. Pędź z nim na piąte molo i pokaż bramkarzowi. Dowiesz się, że beczki z winem wędrują do piwnicy kawiarni Ankh i do Gildii Archeologów. Odszukaj Malachite'a w pracowni Rhodana i poproś go o pomoc w wyciągnięciu powozu Regina z rzeki. Małe pudełko, które znajdziesz w powozie, natychmiast zabierze Malachite i zniknie. Porównaj zdjęcie Regina z denatem - pod peruką znajdziesz klucz. Otworzysz nim szafkę w kasynie. Regin ukrywał tam pustą kopertę i bransoletę.

Pianistę z Cafe Ankh zapytaj o miejsce składowania baczek z winem, a dostaniesz klucz do piwnicy. Na dole spotkasz Ilsę i jej męża o dziwacznym imieniu: Two Conkers. Zapytaj ją o skrzynie Varberga. Poprosi cię o wskazanie jakiejś kryjówki dla jej męża. Przeszukaj jeszcze pudełko z listami przewozowymi i wróć do biura. Na podłodze leży list od Sapphira mówiący o spotkaniu z Thermą. Ma się odbyć na dachu jakiegoś budynku nieopodal mostu. Udaj się tam razem z Malachite'm.

Troll zostanie zabity, a ty wylądujesz na przesłuchaniu Straży. Cokolwiek byś nie powiedział, i tak trafisz do celi. Poczekaj, aż szczur zniknie w ścianie - obejrzyj ją i wyciągnij dużą cegłę. Trafisz do pracowni Leonarda da Quirm. Rozejrzyj się, a po chwili Nobby zawoła cię i wypuści. Pędź do pałacu i wdrap się przy pomocy liny i haka po murach do celi Leonarda. Wyjdź i zastanów się, czy mury pałacowe nie będą dobrą kryjówką dla Two Conkers (użyj hasła z notatnika na murach pod celą Leonarda). Biegnij zawiadomić o swoim pomyśle Ilsę. W nagrodę wprowadzi cię do Gildii Archeologów. Tam porozmawiaj z Laredo Cronk o Horście, a następnie udaj się do Horsta i powiedz mu, że Laredo jest w mieście. Wróć do Gildii i wyciągnij z szafy wyróżnioną książkę - to otworzy korytarz za kominkiem. W sforsowaniu wrót w piwnicy pomoże ci czarodziej Warb, którego znajdziesz w Saturnalii. W zamian za bransoletę Regina poda ci kod, który musisz wpisać na pulpicie obok wrót. Paczkę Mundy'ego odszukasz w magazynie kierując się numerem

3712V, który napisał przed swoją śmiercią. Otworzysz ją diamentowym zębem z mauzoleum. Kiedy wyjdziesz z Gildii, czeka cię niemiła niespodzianka - śmierć.

## AKT 3

Przed całkowitym uśmierceniem uratuje cię fakt, że ktoś wcześniej zamienił cię w wilkołaka. Od tej pory będziesz mógł wykorzystywać dwoistość swej natury. Pies Gaspode nauczy cię, jak to działa. Przemień się w wilka i wywąchaj zapach, któramu odpowiada kolor magenty. Przed kasynem najważniejszy jest ciemny zielony. Przemień się w człowieka i podnieś mech. Wróć do biura, aby nakryć Nobby'ego na plądrowaniu twojego biurka. Porozmawiaj z nim o morderstwach, odbierz łom, a kiedy wyjdzie - wywąchaj fiolet. W zamku Von Uberwald wyślij lokaja po Carlottę, a kiedy pójdzie spełnić twoją prośbę - zamień się na chwilę w wilka. Dowiesz się, że Carlotta też jest wilkołakiem. Zajrzyj do hrabiego, pojawi się Śmierć - porozmawiaj z nią na temat morderstw i mchu, a hrabia pozwoli ci zajrzeć do biblioteki. W indeksie sprawdź najpierw mech, a potem kanały. W kanałach skieruj się w lewo, a potem idź tropem magenty. W małej salce rozejrzyj się po podłodze, a znajdziesz wisiorek. Pokaż go Two Conkers, który ukrywa się w celi Leonarda.

W Octarine Parrot przeczytaj ogłoszenia, aż dojdziesz do oferty pracy w Niewidzialnym Uniwersytecie. Barmana zapytaj o morderstwo kupca, aby uzyskać adres kolejnej Gildii. Wejdź do garderoby, zamień się w wilka i wywąchaj cyan, abyś mógł zabrać za stolika perfumy. Zgłoś się do pani Fomes na Uniwersytecie i przyjmij ofertę pracy. Zapytaj ją o zabójstwo czarodzieja. Przejdź do następnej sali i przeszukaj szafkę z książkami. Przemień się w wilka, aby odczytać, co było napisane na tablicy. Dopisz na niej coś o świątyni Anu-Anu. W kolejnym pomieszczeniu dowiesz się od gościa imieniem Bledlow, że czarodziej został otruty.

Udaj się do pałacu, przemień w wilka i powąchaj deski z rozbitych beczek. Porównaj wywąchany wcześniej zapach magenty ze śladami przy pałacu. Wróć do piwnicy przy Cafe Ankh i używając łomu schowaj się w jednej z beczek. W pałacu pojedź do podwójnych drzwi, zamień się w wilka i podsłuchaj rozmowę. Po chwili wylądujesz w biurze. Kiedy Remora skończy mówić, pójdź do Gildii Kupców i wypytaj odźwiernego o buty, o których dowiedziałeś się od Bledlowa. Wróć do zamku Von Uberwald i zapytaj Śmierć o zabójstwo kupca. Dowiesz się, że został uduszony.

W szafce studenta Uniwersytetu znajdziesz żądaną książkę. Dzięki niej będziesz mógł otworzyć wisiorek. Udaj się do Cafe Ankh na spotkanie z Carlottą. Zapytaj ją o morderstwa Mundy'ego, Regina i Malachite'a, aby dowiedzieć się, że Carlotta wyznaja wiarę w boginię Erratę. Udaj się do Świątyni Małych Bogów i pokaż Mooncalfowi listę nazwisk. Wyjdź potem na cmentarz, podejdź do witraża i - jako wilk - podsłuchaj rozmowę kapłana z trollem. W świątyni zapytaj Malaclypse'a o Erratę i spotkanie wiernych, a następnie poproś o wprowadzenie cię do Wewnętrznego Kręgu. Kiedy już tam będziesz, schowaj się w ambonie i spryskaj stopy Mooncalfa perfumami. Trop zaprowadzi cię do sanktuarium. Kiedy członkowie koła sobą pójdą, zajrzyj do środka i przerysuj do notesu symbol z fresku ściennego. Sprawdź symbol i imię Nylonathatep w bibliotece hrabiego i wróć do sanktuarium. Na mapie oznacz miejsca, w których dokonano morderstw. Dzięki temu poznasz trzy nowe adresy.

Ulotkę z teatru sprawdź w bibliotece. Podejdź do sceny teatralnej i powąchaj ją. Użyj na niej znaku Eel, a otworzy się przejście do świątyni. Patrząc na ołtarz i rozważając Dziem Wielkich Tragedii wywnioskujesz, jakie morderstwo gdzie będzie miało miejsce. Udaj się na ulicę Dagon i przy pomocy łomu podważ deski zdobiące okno baru. Wewnątrz odszukaj kość i obejrzyj ją dokładnie, a zorientujesz się, że pozostało jeszcze tylko jedno morderstwo. Idź więc do parku i schowaj się za krzakami, aby je obejrzeć.

## AKT 4

Zanim uciekniesz z zapadającej się świątyni, przeczytaj napis na ścianie i zabierz Złoty Miecz. Pędź do biblioteki jeszcze raz poczytaj o Nylonathatepie. Zapytaj Two Conkers o klejnot, zwany Radiant Trapezohedron, a otrzymasz mapę nieba. W sanktuarium będziesz musiał zmierzyć się z Kondo. Przeszukaj jego ciało, a o znaleziony amulet, Kondo i Foida zapytaj Mooncalfa. W pracowni Rhodana odszukaj bandaże i pokaż je Rhodanowi. Teraz wyśpiewa ci, gdzie ukrywa się Foid - w sklepie naprzeciwko baru na ulicy Dagon. Zapytaj Foida o Kondo, Falchion i amulet, a poznasz imię kolejnego podejrzanego - Gelid. Pani Fomes wyrzuci cię z pracy, więc żeby wejść na teren Uniwersytetu musisz mieć nakaz rewizji. Ten wystawi ci Nobby, jeśli go trochę zaszantażujesz. W ostatniej sali Uniwersytetu zamień się w wilka i tropem krwi idź do obserwatorium. Porozmawiaj z Satrapem i doprowadź do kolejnej bójki. Porównaj mapę z mozaiką na podłodze i zwróć uwagę na konstelację Nudnych Gwiazd. Następnie spójrz przez teleskop, aby namierzyć klejnot w mauzoleum. Zabierz jeszcze przyrząd astrologiczny i użyj go w mauzoleum. Przekręć głowę figurki, a otworzy się krypta. Monetą Mundy'ego otworzysz sarkofag. Siłą (mieczem) odbierz mumii klejnot. Po chwili Horst zabierze ci Falchion. Odszukaj go przy pomocy klejnotu - jest na moście. Zabij trolla, oddaj Carlottę w ręce straży i zabierz miecz.

Udaj się do celi Leonarda, wyczyść pomost i narysuj na lotni znak Eel dla ochrony. Wsiądź i leć na spotkanie z Nylonathatepem.

# Krzynka Kontaktowa

( . ) Na koniec zostawilem sobie smutną sprawę. Mówię tu o nagradzaniu wazeliniarskich listów Konkretnie o liście niejakiej krowy Ginger Nie przeczę, że „krowa" ma talent, ale zdajecie sobie chyba sprawę, jaki był cel osoby, która pisala to opowiadanie. Kazdy idiota (i nie tylko) wie, że takie listy pisze się tylko po to, aby zdobyć nagrodę Nie pomyśleliście, ze ta osoba może co miesiąc rozsyłać podobne listy po redakcjach, a później czekając na świeżą dostawę gierek śmiać się z ludzkiej naiwności. Od razu ogłoście: „Ludzie, piszcie do nas listy, mają być śmieszne, idiotyczne i zupełnie bez sensu, a najbardziej idiotyczny i niedorzeczny zostanie nagrodzony grą komputerową!". Nie twierdzę, ze nie podobal mi się ten list, ale uwazam, że na listy tego typu nie ma miejsca w skrzynce niekontaktowej. Ludzie po to do was piszą, zeby powiedzieć co się im podoba, co nie, podzielić się z wami swoimi spostrzezeniami, zapytać o coś, a jeśli ktoś dostanie przy tym nagrodę, bo napisał list mądry i niosący jakieś wartości — będzie mu zapewne bardzo miło. Wiem, że wielu czytelników ma podobne zdanie, dlatego proszę, nie nagradzajcie głupawych listów! Nie sztuką jest napisać coś długiego, głupawego i śmiesznego. Sztuką jest napisać list naprawdę mądry i treściwy, a przy tym mający określony cel, a nie tylko zgarnięcie nagrody

scooter

Nagradzając listy nie wnikamy i raczej nie będziemy tego robić — w intencje autora. Zarówno głupawy, jak i „poważny i niosący jakieś wartości" list można pisać „pod publikę" — nigdy nie dowiemy się, co naprawdę chodziło autorowi po głowie. Dawno zrezygnowaliśmy tez z comiesięcznego nagradzania listów. Teraz zdarza się, że przez kilka miesięcy nikt nie dostanie nagrody, a potem nagrodzimy trzy za jednym zamachem. Nie nagradzamy nikogo za jego zdolności literackie — staramy się oceniać pomysł i dlatego premiujemy listy oryginalne. Czasem lubimy tez wszystkich zaskoczyć i dać nagrodę ot tak sobie — słowem, nie ma pewnej metody na „zarobienie gry". Jeśli zaś chodzi o zawartość Skrzynki — dobierana jest ona tak, aby znalazło się w niej po trochu wszystkiego. Zresztą wpływ na treść tej rubryki mają sami czytelnicy — jeśli dostaniemy tylko i wyłącznie poważne listy traktujące o problemach egzystencjalnych — zamieścimy tylko takie.

**Czytając skrzynkę kontaktową w lipcowym bodaj wydaniu, mój wzrok na czas dłuższy zatrzymał się na tekście o krowach i ich doli, bądź co bądź leczko przejaskrawionej, jak ewidentnie widać autorstwa kobiety. Cóż, z przykrością muszę stwierdzić, iż tekst ten ma wyraźny podtekst feministyczny (patrz krowa, płeć żeńska), i destruktywnie wpływa na psychikę ludzi młodych, z tego co wiem, Reset często czytających.**
**Do czego zmierzam? Otóż problem wsi, bydła i takich tam, tak często w owym tekście poruszany, ma o wiele szersze znaczenie i nie ogranicza się jedynie do stosunków krowa — chłop, tudzież odwrotnie... Ludzie, litości!!! Dajcie chłopom spokój, mało blokad mieliśmy na drogach w tym roku, protestów i innych tego typu wybryków? Nie dolewajmy oliwy do ognia, gdyż, co tu dużo mówić, możemy nad nim stracić kontrolę... Taki oto niewinny tekst, a uderza w epicentrum problematyczne wsi, czyli...o traktowaniu zwierząt godziwym. Zaraz odezwą się obrońcy praw zwierząt, towarzysze animals i im podobni, będzie mowa o niegodziwych warunkach, w jakich się zwierzęta na wsi chowają... I po co to? Nie lepiej by się zająć tematyką...dajmy na to... hmmm... religijną, tudzież... komputerową??? Temat to względnie spokojny a i edukujący zarazem i konsekwencji rzeczywistych wywoływać nie będzie. Tak też sprawę chłopa i krowy zostawmy w spokoju, co by łodności wiejskiej nadto nie podburzać, i by się części bydlęcej od jej praw we łbach nie poprzewracało...**
**Tyle.**

assassello

Ok, jak chcecie, tak się stanie - w tym numerze więcej listów o krowach nie będzie. Nie mogę jednak powiedzieć tego o następnym wydaniu skrzynki — ostatnio coś kiepsko sypiam. We śnie widzę wielką krowę siedzącą mi na karku, szczęczącą do ucha wywrotowe treści, rano zaś jestem stale niewyspany, a przed drukarką leżą jakieś kartki. I jeszcze ta słoma wokół łóżka. Czy ktoś wie, co to może być?

Droga Red_Akcjo. Tydzień temu (5 czerwca) kupiłem czerwcowy numer RESETU. Było to dokładnie w sobotę (dopiero wtedy ukazał się u mnie w kiosku. Wybaczcie!!!). Już miałem zabierać się do lektury, gdy moi rodzice oznajmili, iż „(...) wyjeżdżamy na działkę!" Pomyślałem sobie: „Cholera, znowu harówka! Nie jadę!".

A jednak pojechałem (siła perswazji). Najważniejsze jednak jest to, że wziąłem ze sobą: świeczkę, RESET i ołtarzyk, przy którym go czytam (jest to oszlifowana deska z wygrawerowanym napisem RESET).

Moje obawy przyjęły materialną formę i musiałem pracować, lecz wieczorem... przyszła do mnie koleżanka z laptopem (koleżanka i laptop — niczego sobie). Wyjąłem z opakowania okrągły CD'ek z logo Quake'a III i zacząłem instalować. Było cudownie. Moja świeczka robiła nastrój, a RESET robił za slot AGP łączący płytę główną i kartę graficzną (nie bójcie się, żadnych świństw nie było). W ten sposób siedzieliśmy do piątej rano. Graliśmy w prawie wszystkie dema (tam nie ma akceleratora) i przeczytaliśmy całą waszą niekulturalnie dobrą gazetę.

RESET naprawdę zbliża! Nie wierzycie, wypróbujcie sami! Naprawdę warto!

Rafał Typiak — Ranger

Dziś już nie trzeba odśpiewywać arii pod oknem tej jedynej i przyjeżdżać w lśniącej zbroi na białym koniu. Choć stare sposoby nadal działają, oczywiście po pewnych modyfikacjach — na przykład konia doskonale zastąpi BMW, to nowoczesne dziewczyny wymagają nowocześniejszych metod. Teksty w stylu „Choć, pokażę ci moją nową grę", albo „To może spotkamy się na ircu?" znacznie lepiej trafiają do coraz lepiej obeznanej z komputerami żeńskiej części populacji. I, jak widać, skutkują całkiem nieźle. Że Reset zbliża — nie pewnie, w końcu specjalnie mamy taki mały format.

**Miło mi Was poinformować, że Reset osiągnął najwyższy możliwy poziom na ziemi. Stało się to podczas przelotu Warszawa-Londyn na pułapie 11000 metrów. Wasz wierny czytelnik.**

Voytec

„Młodości — ty nad poziomy wylatuj" — rzekł kiedyś sławny poeta. Jak widać wylecieliśmy — teraz oczekujemy następnego zadania.

**Droga redakcjo, piszę ten list na kartce, ponieważ mój komputer NIE ŻYJE! Jestem w żałobie i chcę, żebyście ogłosili kto jest sprawcą [...] Zaczęło się od tego, że zainstalowałem pełną wersję gry z ich krążka, potem kliknąłem dwa razy na ikonce uruchamiającej grę i stało się — komputer się zrestartował i od tamtego czasu nie oddycha.**

Załamany Rafał Pataszyński

Rafale, śpieszymy cię uspokoić, że komputer dość trudno jest popsuć z poziomu oprogramowania i z pewnością z twoim ukochanym komputerkiem nie jest tak źle, jak ci się wydaje. Jesteśmy pełni dobrych myśli i trzymamy kciuki za udaną reanimację. Na marginesie wspomnę tylko, że dotychczas tylko jeden wirus (CIH) potrafi skutecznie zniszczyć płytę główną poprzez skasowanie biosu — co też jest do naprawienia, tyle tylko, że dość trudne do wykonania w domu — pozostałe oprogramowanie zazwyczaj ogranicza się do skasowania danych na dysku.

Rodzice obiecali mi nowego kompa, gdy zdam do liceum. No i zdałem — na 3 i 4 z matematyki, z której byłem kiepski. Teraz wykręcają się ze wszystkiego. Gdzie tu jest sprawiedliwość? Pomóżcie mi przekonać rodziców. Chyba nie pozwolicie bym pozostał przy procku 120MHz i karcie 2MB. Jest to markowy 4-letni komputer i nie da się go modernizować. Kompletne dno!!! Kolega dostał 2 i 3 (nie dostał się), a rodzice kupili mu Voodoo 3, innemu nowinki sprzęcik (chyba najnowszy Celeron), następnemu Rivę TNT2. Błagam o pomoc

Poparzony iskrami ze swego kompa Awruk, który próbował odpalić grę w rozdzielczości większej niż 320x200.

Niniejsza odpowiedź kierowana jest bezpośrednio do rodziców szanownego Awruka. Wszelka pomoc w dostarczeniu niniejszego tekstu przed ich oblicze będzie mile widziana.

Wygląda na to, że za wszelką cenę postanowili państwo unieszczęśliwić waszą wspaniale rokującą latorośl i stłamsić w zarodku kiełkującą wiarę we własne możliwości. Pomijam już tak oczywisty fakt jak głęboko nieetyczny przykład, że dane słowo nic nie znaczy i można je dowolnie łamać. Obiecując komputer za pozytywny wynik egzaminu z pewnością mieliście państwo na celu silniejsze zmotywowanie syna do nauki, jednocześnie doskonale zdawali sobie państwo sprawę, że pozytywny wynik jest poza jego możliwościami — celowo więc złożyli przyrzeczenie, którego nie będą musieli dotrzymywać. Ha, cóż za ironia losu — oto wasz syn przeszedł siebie i spełnił postawione przez państwa warunki. I cóż go spotyka zamiast wymarzonej nagrody — nie dość, że jego wiara w uczciwość tego świata zaczyna chwiać się w posadach, to jeszcze okazuje się, że osoby, od których oczekiwał wsparcia w najtrudniejszych chwilach (tak, to o was) zwyczajnie w niego nie wierzą. Czego chcą państwo nauczyć młodego człowieka wchodzącego właśnie w prawdziwy świat. Nieufności i skrytości? Komputer raz proszę!

Drogi Resecie. Mam na imię Janek, mam 24 lata i na co dzień pracuję w poważnej firmie developerskiej. W ciągu swego życia przeszedłem rozwój od Atari do PC, przez Maca i Amigę. W wiele grałem i wiele widziałem. Ocierałem się o piractwo i inne tego typu sprawy. Niestety, zostałem ukarany przez naturę. Jestem alergikiem na prawie wszystkie rośliny, a także na roztocza żyjące w kurzu. Na te ostatnie i na trawy uczulony jestem 50 punktowo w skali 20 punktowej. Jest zrozumiałe, że nie mogę praktycznie wychodzić z domu i godzinami wlepiam nos w monitor. Niedługo zacznę nosić okulary, bo przestaję widzieć na jedno oko. Znam chyba większość gier, jakie widzieli Polscy Gracze. Od prastarych „Dizzich" poprzez „X-comy", „Tycony", „Doomy" i inne, aż do „Alien vs Predator" lub „E1:The Phantom Menace". Nic dziwnego, że zaczęły mnie nudzić gry w stylu: „Leć-na-prawo-i-strzelaj-w-co-się-da" lub „Bierz-jajo-i-rozwalaj-bitmapowego-przeciwnika", bo w końcu ile można grać w „Tomb Raidera"? W poszukiwaniu czegoś nowego zainteresowałem się Mangą i obejrzałem jej naprawdę sporo, potem wraz z kolegami utworzyliśmy studio developerskie i zaczęliśmy programować w Pascalu i Html-u. Mam prawie żaden kontakt z innymi ludźmi. Nawet gry nie pomógł (No z jednym wyjątkiem: Madziu buziaczki:)) ). Sięgnąłem po alkohol... Po dwóch miesiącach otrząsnąłem się po obejrzeniu „The Phantom Menace". (...) Gdy myślałem, że już nic więcej mi nie zostało, tylko skoczyć z mostu, w moje ręce trafiła Brytyjska wersja SW:E1 „Racer". Chyba tylko on trzyma mnie jeszcze przy życiu. Zastanawiacie się pewnie, po co wam to piszę. Kupię was od początku, tak samo, jak inne gazety komputerowe, ale takiego komiksu nie znajdę nigdzie. Ludzie, nawet nie wiecie, ile dla mnie znaczycie. Znam 10-15 osób, nie wychodzę z domu, oprócz komputera i gazet codziennych nie mam kontaktu ze światem rzeczywistym, rankiem szprycuję się takimi lekarstwami, że wątpię, czy ktoś z was by to przetrwał, ale mam was. Otwierając i czytając gazetę mam wrażenie, że wreszcie żyję pełnią życia... Kocham was!!!

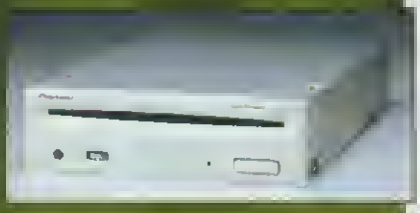
Jan „dEsTrOyEr" GoDwod

Zawsze jest nam bardzo miło ilekroć okazuje się, że to, co robimy, jest komuś potrzebne i przydatne. Sam list Jana komentarza nie wymaga, niemniej jednak bardzo mu za niego dziękujemy. Jeśli ktoś z was miałby ochotę napisać do autora listu, to jego e-mail znajduje się w naszej Łącznicy.

We wrześniu szczególnie do gustu przypadli nam: Twoman, Voytec (dzięki za czekoladkę), Paweł „ShandoR" Marczewski, Dogorywający Generał Ślimak i reszta I pułku, MzA, GOOD KILLER, Hera, RotheR, Łukasz Białk, Klin, scooter, Piter(r), Doberman, Bestor z Wawy, CROCK, Maverick, KuD, Maciek Mikołajczyk, Mateusz Dębski, M. Rodek, Anka Stanclik, Piotr Szczurek, Karol Janus, Roki, Mateusz Żurowski, Goliath, Krooger, Michał z Bytomia, Przemek Lipiecki, Karol Paszko, Paweł Pakuła, Marcin W., Michał Kowalczyk, Łukasz Karliński, Ryszard Chmura, Kasia z Radomska, Magda Gajda, Agnieszka Głuch, Marcin Goździk, Marcin, Szklarka, Michał Gajda, Łukasz Pietrasik, Fixik, Rajder, Michał Mazur, Michał Dudek.

AMD oficjalnie opublikowała testy porównawcze swojego najnowszego procesora Athlon z procesorami Pentium III Intela. Wynika z nich, że procesor AMD jest szybszy o 46% w obliczeniach zmiennoprzecinkowych i 40% w wykonywaniu instrukcji obsługujących grafikę 3D. Ciekawe, jakie wyniki przedstawi Intel.

Pioneer zaprezentował najszybszy na świecie odtwarzacz płyt DVD. Urządzenie o symbolu DVD-A045Z potrafi odczytywać je z 10-krotną prędkością, a płyty CD z 40-krot-



ną prędkością. Czasy dostępu wynoszą odpowiednio 90ms i 100ms.

Sukces Imaca okazał się tak wielki, że niektóre firmy zaczęły produkować pecety podobne do komputerów firmy Apple. Nie zawsze się to opłaca o czym przekonała się japoń-

ska firma Sotec oskarżona przez Apple o kradzież pomysłu.

W zeszłym miesiącu nastąpiła długo oczekiwana premiera notebooka firmy Apple, o nazwie iBook. Ten kosztujący około 1600 dolarów komputer wyposażony jest w procesor G3 300 MHz, 12 calowy kolorowy wyświetlacz, 3,2

# SAMSUNG 520 TFT

Lesio

Powoli kończy się era dużych monitorów, których opasłe obudowy zawalają połowę biurka. Coraz więcej firm oferuje płaskie modele, w których zamiast kineskopu wykorzystuje się wyświetlacze TFT — takie, jak montowane w notebookach. Zaletą tego rozwiązania jest przede wszystkim zmniejszenie wielkości monitora i całkowity brak promieniowania.

Pierwsze wrażenie z pracy z 15-calowym monitorem multimedialnym Samsunga 520TFT było niesamowite. Idealnie płaski ekran ma tylko 6 cm grubości, a monitor łącznie z obrotową podstawą zajmuje na stole 22 cm. Z boków podstawy zamontowano dwa głośniki, z przodu zaś wyprowadzono pokrętła do regulacji głośności, wysokich i niskich tonów oraz przycisk włączający wbudowany mikrofon. Z tyłu znajdują się wyjścia do podłączenia zewnętrznych słuchawek i mikrofonu.

Małe głośniczki siłą rzeczy nie mogą równać się z kolumnami. Brakuje im basów, zaś dźwięk jakością przypomina rozmowę telefoniczną. Tuż pod ekranem umieszczono 6 przycisków służących do nawigowania po wyświetlanym na ekranie menu (DSD), podzielonym zgrabnie na kilka grup. Możliwe jest ustawienie jasności i kontrastu wyświetlanego obrazu oraz poziomu nasycenia barw (gamma correction) oddzielnie dla każdego koloru.

Niespotykana w „normalnych" monitorach funkcja zoom umożliwia na trzykrotne powiększenie wybranego fragmentu ekranu. Dużym udogodnieniem jest możliwość automatycznego dopasowania parametrów pracy monitora do typu używanej karty graficznej. Dołączona dyskietka ze sterownikami pozwala na ustawienie optymalnych właściwości pracy w środowisku Windows. Maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu to 1024x768 punktów przy odświeżaniu 75 Hz. Nie jest to imponujący wynik, lecz z powodzeniem wystarcza do normalnej pracy.

Jakość obrazu jest bardzo dobra, mocno zależy jednak od kąta patrzenia na ekran. Wraz ze jego wzrostem obraz robi się coraz ciemniejszy i coraz mniej czytelny. Drugą wadą jest słabe wyświetlanie półtonów, co powoduje, że kolory są bardzo ostre i trochę nierzeczywiste.

W porównaniu do dobrego, klasycznego 15-calowego monitora 520TFT wypada niestety trochę gorzej. Na taką ocenę ma przede wszystkim wpływ wysoka cena, która ustala stosunek jakości obrazu do kosztów znacznie mniej korzystnie, niż w przypadku „zwykłej" piętnastki. Tego typu monitory jednak dopiero wchodzą na rynek i warto spokojnie poczekać na tańsze i lepsze modele.

**Przekątna ekranu: 15" (16" „zwykłego" monitora)**
**Maks. wyświetlany obraz: 304 x 228 mm.**
**Plamka 0,264**
**Maks. rozdzielczość 1024x768/75 Hz**
**Waga 7,5 kg.**

**cena z vat: 5200zł**

# ASUS 50X SPEED

Lesio

Nowy napęd Asusa wyglądem nie wybija się ponad przeciętną. Na przednim panelu wyprowadzono gniazdo mini jack, pokrętło do regulacji głośności i dwa przyciski skip/play i stop/eject. Mechanika napędu jest za to bardzo dobra — taca wysuwa się cicho i dokładnie, a sam napęd nie wpada w wibracje nawet przy niedokładnie wyważonych płytkach.

Asus czyta płyty CD i CDRW i nie robi praktycznie żadnych niespodzianek. Dobra korekcja błędów powoduje, że radzi sobie nawet z nieźle porysowanymi płytami. Uzyskana podczas testów szybkość odczytu danych wynosiła 3744 b/s dla danych i 1528 kb/s dla muzyki, przy średnim czasie dostępu 133 ms. Są to szybkości porównywalne z 40 krotnymi napędami tej firmy, co wskazuje na to, że przy wykorzystaniu obecnej technologii niewiele da się już poprawić, a 50x w nazwie jest tylko chwilowo osiąganą wartością i służy za chwyt marketingowy.

Niemniej jest to dobry sprzęt, godzien polecenia, zaś wolniejszych modeli wkrótce i tak nie będzie można kupić.

**cena z vat: 320zł**

# DRUKARKA BJC 6000

Lesio

Drukarka ma konstrukcję zwartą, zajmującą niewiele miejsca na biurku. Wyposażono ją w dwa podajniki papieru: automatyczny, mogący pomieścić 50 kartek i ręczny, umożliwiający płaski przesuw papieru. Jest on niezastąpiony przy wydrukach na nietypowych powierzchniach lub kartonie. Maksymalna grubość papieru, który „łyknie" drukarka to 0,6 mm, co pozwala na drukowanie na przykład wizytówek lub zaproszeń.

Z prawej strony drukarki znajduje się przełącznik regulujący odstęp między głowicami a papierem. Razem z drukarką dostajemy dwie głowice drukujące, pojemniki z tuszem, sterowniki i instrukcję w języku polskim. Kabel LPT musisz dokupić sobie sam.

Głowice — czarna i kolorowa, mają oddzielne, wymienne tusze (czarny, niebieski, czerwony, żółty) przez co znacznie spada koszt wymiany pojemników. Kolorowa głowica ma dokładne oznaczenia, tak, że trudno się pomylić przy instalacji pojemników z atramentem. Po każdej wymianie tuszu należy przeprowadzić operację wyrównania głowic. Jeżeli zamierzasz drukować fotografie, warto dokupić głowicę foto z dodatkowymi kolorami (czarny, niebieski, czerwony) służącymi do pełniejszego druku półtonów. Tusz jest wodoodporny.

Po instalacji sterowników, w Windows dodawana jest bardzo rozbudowana zakładka, pozwalająca na modyfikowanie właściwości pracy drukarki. Zdefiniowano 6 trybów druku, (super foto, draft, auto, photographics i camera) których parametry możesz dowolnie zmieniać (nasycenie koloru, sposób druku półtonów, typ papieru i wygładzanie krawędzi) Razem ze sterownikami warto zainstalować program monitorujący stan pracy drukarki i informujący o błędach.

Wydruki testowe robiliśmy na trzech rodzajach papieru przy wykorzystaniu normalnego tuszu i zestawu foto. Przy druku na zwykłym papierze używanie głowicy foto kompletnie nie ma sensu. Obraz jest trochę ostrzejszy, lecz trzeba długo przyglądać się, by zauważyć różnicę. Dopiero papier o wysokiej rozdzielczości nadaje się do druku fotografii.

Wydruki na papierze fotograficznym (glossy paper) dają perfekcyjne oddanie kolorów i doskonały kontrast, a efekt końcowy nie różni się niczym od zdjęcia.

Czas druku jednej strony tekstu wynosi około 15 sekund, a przy wydruku grafiki (glossy papier, foto) ok. 5 minut. Pojemnik z czarnym tuszem (160 dysz) wystarcza na druk około 500 stron, przy druku 1500 znaków na stronę. Tusz kolorowy i foto (48 dysz na kolor) pozwala na zadrukowanie około 280 stron (7,5% kolor).

Czy warto kupić ten sprzęt? Jeżeli potrzebna ci wszechstronna drukarka kolorowa, to tak. Cena jest co prawda dosyć wysoka, ale koszty eksploatacji są niskie, co efekcie końcowym jest opłacalne.

**cena z vat: 1240zł**

## Wszystko co chciałeś wiedzieć o DVD, a bałeś się zapytać...

Lesio

**Co to jest DVD?**

**Jaka jest pojemność płyty?**

## HEAVY METAL

**GB HDD, 32 MB RAM, modem, CD ROM i kartę sieciową.**

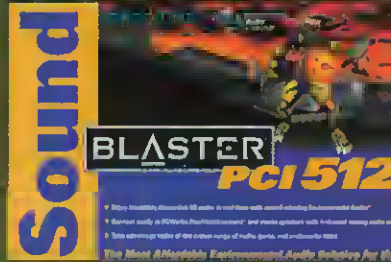
**Firma IDT przestała produkować Winchipy — tanie procesory będące „klonami" procesorów Pentium firmy Intel. Tak samo jak w przypadku Cyrixe, IDT nie wytrzymała konkurencji z gigantem.**

**W Stanach coraz więcej firm oferuje darmo komputery PC w zamian za podpisanie umowy ne korzystanie z uetug eiaciowych przez dłuższy czas. Akcję tę prowadzą między innymi America on Line, Compueerve i ostatnio Microsoft.**

**TPSA powoli przymierza się do wprowadzenia stałego abonamentu ze korzyetanie z internetu. Kupując epecjalny modem dzielący ne zwykłej linii telefonicznej (nie blokujący telefonu!) i płacąc abonament miesięczny w wysokości około 100 zł, możne będzie szaleć po sieci 24 godziny na dobę. Kiedy, kiedy, kiedy!?**

**Jeezcze w tym roku mają nastąpić premiery nowych układów graficznych firm S3, nVidia i 3dfx. Układy o nazwie GX4 i NV10 i Voodoo4 mają być około 3-krotnie ezybeze od dotychczasowych kości dostępnych na rynku.**

**Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że Creative me zemiar wypuścić po wakacjach nową**

wersję swojej flagowej karty SB LIVE. Na razie w Stanach jest dostępna inna nowa karta tej firmy — SBS12.

Firma BLEEM wypuściła kolejną wereję (1.4) pierwszego komercyjnego emulatora Sony Playetetion. Ostry sprzeciw Sony, zakończony sprawą sądową na nic się nie zdał — koncernowi nie udało się zablokować sprzedaży programu.

Firma Datadesk opracowała dziecięcą wereję klawiatury komputerowej. Mniejsze klawisze i wbudowany trackball mają pomóc maluchom w pierwszych kontaktach z cyfrowym kumplem.

Po wejściu na giełdę, wartość serwisu internetowego mp3.com wynosi obecnie około 7 miliardów dolarów. Posiada on największy na świecie zbiór bezpłatnych piosenek w formacie mp3.

Powstał następca najlepiej sprzedającego się na świecie przenośnego odtwarzacza plików mp3 firmy Diamond. Rio 500 ma standardowo 64 MB RAM i komunikuje się z komputerem przez złącze USB.

Microsoft wypuścił betę kolejnej wersji programu Direct X. Directx 7 ma być szybszy od swojego poprzednika o około 20 proc, zaś wersja 8 ma być zgodna ze standardem OpenGl.

Jeżeli nie lubisz kosić trawy w ogródku, zastąpi cię Robomov, pierwsze całkowicie automatyczna kosiarka do trawy. Posiada ona własny napęd

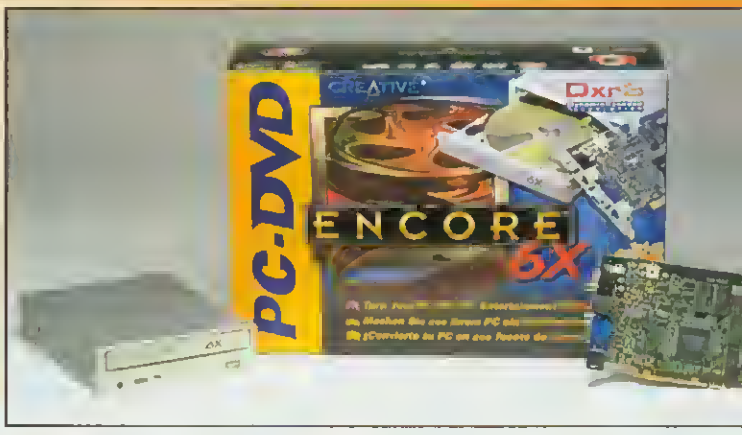
# CREATIVE PC-DVD ENCORE 6x

Yanoos

ENCDRE 6x to sprzętowy kombajn. W skład tego zestawu wchodzi napęd CD-DVD i karta PCI, pełniąca głównie rolę dekodera. Po odpowiednim zamontowaniu i połączeniu otrzymujemy wydajny komplecik, pozwalający cieszyć się zarówno programami i grami zapisanymi na płytach DVD, jak i filmami nagranymi w tym formacie. Nie potrzeba nic więcej, by z komputera uczynić odtwarzacz o jakości nieosiągalnej w przypadku kaset wideo, a „przy okazji" multimedialnego mocarza.

Napęd wchodzący w skład zestawu określany jako 6x (o sześciokrotnej prędkości odczytu). Testy wykazały, że jest on nawet szybszy, potrafi rozpędzić się do prędkości 6,15x, jednak średnia osiągów pozostawała na poziomie 4,5x. To niewątpliwie dobry wynik.

Dile czytanie płyt DVD nie sprawia żadnych problemów, nieco gorzej wypada odczyt klasycznych płyt CD. W specyfikacji napędu szybkość określana jest na 24x, w rzeczywistości pracował on ze średnią prędkością ok. 19x. Przeciętne osiągi nadrabia on wszechstronnością. Wedle producenta, prócz DVD powinien czytać on praktycznie wszystkie spotykane rodzaje formatu CD: CD-audio, CD-RDM,




Lesio

# Głośniki FPS 1000 i FPS 2000 Digital

Creative Labs w udanym duecie z angielską firmą Cambridge Soundworks oferuje coraz ciekawsze modele głośników komputerowych. Dstatnio jej oferta poszerzyła się o dwa modele: FPS 1DDD i FPS 2DDD, każdy składający się z czterech głośników satelitarnych i jednego głośnika niskotonowego (sub woofera). Dba zestawy przeznaczone są do współpracy z kartami potrafiącymi obsłużyć cztery głośniki, na przykład SB LIVE lub Diamond MMX3DD.

## FPS 1000

Razem z głośnikami w kolorze kremowym dostajemy oddzielny zasilacz, dwa półmetrowe statywy do samodzielnego montażu przydatne do postawienia tylnych głośników na podłodze i wszystkie potrzebne kable. Całość sprawia bardzo dobre wrażenie dopracowanego produktu — dodano nawet naklejki do opisania głośników i kabli. Chociaż wszystkie części (podstawki, gumki, kable, statyw) są zapakowane oddzielnie, to montuje się je bardzo szybko i prosto. Dokładnie opisane złącza znajdują się z tyłu sub woofera, tak, że trudno pomylić się. Bardzo dobrym pomysłem było umieszczenie regulacji głośności na długim kablu, przez co nie trzeba się nigdzie schylać.

mi t filmu stan ardzie MPEG3 wraz z czterema ścieżkami dźwiękowymi i ośmioma rodzajami napisów.

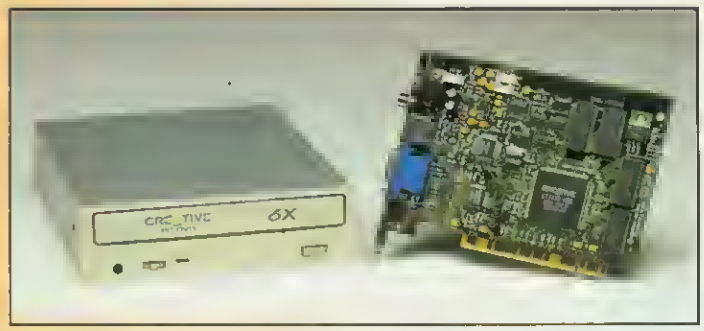
**Co to jest MPEG 2?**

st to standard kompresji filmów. Kodowanie w tym standardzie opiera się na zjawisku, że niektóre części obrazu pozostają niezmienne przez pewien czas i można je usunąć zachowując tylko pierwszą ramkę kadru. Dzięki temu wyrzucając bezwładnemu ludzkiemu oku usuwane są informacje których i tak nie moglibyśmy zauważyć.

**Jak odtworzyć film DVD?**

ob rzenia filmu DVD potrzebny jest dekoder DVD. Są dwa rodzaje dekoderów: sprzętowy i programowy. Sprzętowy dekoder DVD nie obciąża zby

CD-I, CD-R, CD-RW, Photo CD i jeszcze kilka innych. I rzeczywiście — daje sobie radę nawet ze słabej jakości płytami wypalonymi na domowej nagrywarce, co do niedawna było bolączką czytników DVD.




Drugi z elementów, karta dekodująca Dxr3 dzięki wysokiej jakości chipowi firmy Sigma Designs, będącemu sercem i centrum obliczeniowym dekodera, a także 2 MB pamięci „na pokładzie" obraz przekazywany na ekran jest zaskakująco czysty nawet dla tych, którzy mieli już okazję oglądać filmy DVD.

Karta wyposażona jest w niezbędny zestaw wejść i wyjść — karta graficzna, monitor, video, audio (obydwa cinch), a także audio (mały jack). Wystarcza to praktycznie do wszystkiego, tym bardziej, że z wyjścia audio płynie dźwięk (w zależności od ustawień) zarówno mono, jak i w kinowym formacie Dolby Digital oraz Dolby Surround. W tych dwu ostatnich przypadkach możemy delektować się wspaniałym a dźwiękiem przestrzennym dysponując już dwoma, byle dobrymi, głośnikami.

Na podobnie wysokim poziomie utrzymano dołączone do kompletu oprogramowanie. Panel sterowania posiada prócz wszystkich niezbędnych funkcji kilka umilających życie bajerów, a do tego jest ładny i czytelny. Sprawdza się bez zarzutu i działa bezbłędnie, co cieszy, mimo że firma Creative zdążyła przyzwyczaić nas do dobrych sterowników.

Zestaw Encore ma właściwie tylko trzy drobne wady. Aby obejrzeć film DVD na telewizorze i tak trzeba mieć przez chwilę podgląd na monitorze. Telewizor używany jest tylko jako ekran kinowy, nie zaś jak w przypadku wyjść TV w kartach graficznych jako monitor. Efektem jest konieczność jednoczesnego podłączenia monitora i telewizora do peceta. Drugą wadą jest spora wrażliwość napędu. Jeżeli płyta nie jest porysowana, jakość obrazu olśniewa. Jeżeli jednak jest to przechodzone DVD z wypożyczalni, wygląda jak stara kaseta VHS.

I wreszcie na koniec cena. Nieco zbyt wysoka nawet jak na tak doskonały sprzęt, niezbyt konkurencyjna w stosunku do składanych zestawów mam-napęd-kartę-kupię-później.

**cena ok 1000zł**

W trakcie przesłuchania płyty testowej głośniki wypadają rewelacyjnie. Mają bardzo dobrą skalę dźwięku i miękki bas, co jest zaletą wykorzystania oddzielnych wzmacniaczy dla tonów niskich i średnich/wysokich. Miałem jedynie pewne zastrzeżenia co do plastikowej obudowy sub woofera, na szczęście bezpodstawne. Nie słychać bowiem żadnych przydźwięków lub rezonansu.

## FPS2000

Dla koneserów przygotowano właśnie ten model, poprawiając znacznie FPS 1000. Ulepszono bowiem wszystkie, i tak nieliczne, niedociągnięcia poprzedniej wersji. Głośniki są znacznie większe, cięższe i staranniej wykonane. Czarny kolor sugeruje, że mamy do czynienia z produktem wysokiej klasy. I tak jest.

Zmienił się regulator głośności ⊃.

n[illegible] p[illegible]ra [illegible]ażnie ma [illegible] na telewizor. Jeżeli nie zależy Ci na obrzeniu filmu na telewizorze i masz w miarę mocny komputer (minimum Celeron 333a i dobra karta graficzna), to wystarczy Ci programowy dekoder DVD wyświetlający obraz na monitorze.

**W jakim formacie mogę oglądać filmy?**

Odtwarzacz DVD obsługuje dwa formaty wyświetl[illegible] a [illegible]raz [illegible] telewizyjny 4:3 i kinowy 16:9. Cyfrowy dźwięk może być odtwarzany przy wykorzystaniu systemu Dolby Surround, Dolby Pro Logic, i AC3

**Co to są kody regionalne?**

By ułatwić sobie kontrolę nad dystrybucją filmów producenci podzielili świat na 6 regionów.

1 USA i Kanada



HEAVY METAL

elektryczny i zestaw sensorów, pozwalający na omijanie przeszkód na trawniku.

Znana z dziwacznych zegarków firma Swatch postano-

wiła zrobić małą rewolucję i wymyśliła @-time — uniwersalny czas dla całego świata. Zasada jest prosta — podzielono dobę na 1000 części, a jedna jednostka @ to 1 minuta 26,4 sekundy. Godzina 0 pokrywa się z godz. 24.00 w Szwajcarii. Nie ma stref czasowych, przez co łatwiej umówić się na pogaduszki w internecie.

Szefowie firmy Bitboys podali specyfikacje techniczne swoich układów graficznych G1200 i G2400. Układ potrafi wyświetlić 1200/2400 million texels/s, co czyni go najszybszą kością na świecie. Pierwsze karty mają się pojawić pod koniec roku.

Jeżeli czujesz się na siłach, to możesz spróbować się włamać na stronę http://www.windows2000test.com

To specjalna strona Microsoft-u do testowania zabezpieczeń serwerów. Wszystkich, którym uda się obejść zabezpieczenia czekają wysokie nagrody.

☐ Lesto

# I/O BOARD OUTPUT

Lesio

Jezeli kupiłeś kartę Sound Blaster Live w wersji OEM i teraz rozpaczasz, że nie masz wyjść cyfrowych, to dzięki firmie Hoontech nie musisz już więcej tego robić. Oferuje ona bowiem za niewielkie pieniądze uniwersalną kartę I/OBoard III z wyjściami cyfrowymi, pierwotnie przeznaczoną do współpracy z kartą SoundTrack 128, lecz pasującą bez zadnych przeróbek do SB LIVE.

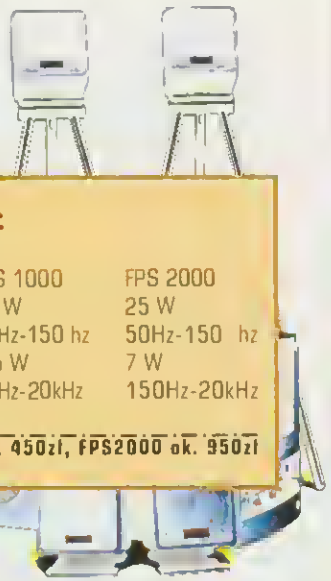
Z tylu karty wyprowadzono: wejście i wyjście midi, wejście i wyjście cyfrowe SPDIF oraz wyjście światłowodowe. Przewidziano również możliwość podłączenia zewnętrznego zasilacza, potrzebnego do zasilania wyjścia światłowodowego. Razem z urządzeniem dostajemy wszystkie potrzebne do spięcia z odpowiednią kartą kable.

Mogę polecić ten sprzęt wszystkim tym, którym odchudzony SB Live przestał już wystarczać.

**cena z vat: 250zł**

Teraz służy on także jako włącznik zestawu. Dodano w nim także regulację balansu przód/tył, zmienił się też wygląd subwoofera. Pojawiły się dwa cyfrowe wejścia SPDIF przydatne dla posiadaczy kart SB Live! eliminujące zakłócenia sygnału pomiędzy wzmacniaczem i kartą.

Po przesłuchaniu płyty testowej okazało się, że FPS 2000 grają bardzo podobnie do poprzedniego zestawu. Trochę pomogła zmiana obudowy głośnika niskotonowego z plastikowej na drewnianą, ale i tak zmiana wyglądu jest dużo bardziej zauważalna, niż parametrów.



## Dane techniczne:

| | FPS 1000 | FPS 2000 |
|---|---|---|
| Moc Subwoofera | 10 W | 25 W |
| Pasmo przenoszenia | 35Hz-150 hz | 50Hz-150 hz |
| Satelity | 3,5 W | 7 W |
| Pasmo przenoszenia | 65Hz-20kHz | 150Hz-20kHz |
| cena z vat: | | |

**FPS1000 ok. 450zł, FPS2000 ok. 950zł**

Lesio

# GAME PADY

## GRAVIS XTERMINATOR

Jest to najbardziej zaawansowany z padów dostępnych w naszych sklepach. Konstruktorzy przewidzieli chyba każdą możliwą kombinację klawiszy, przygotowali bowiem 11 programowalnych przycisków, przepustnicę (throttle), przełącznik widoków, dwie gałki (analogową i cyfrową) i dwa analogowe przyciski z przodu pada, które można wykorzystać na przykład jako gaz i hamulec w wyścigach. Mimo tak dużego tłoku dostęp do wszystkich przycisków jest bardzo dobry. Pad wygodnie leży w dłoniach i gra się nim z dużą przyjemnością. Wtyczka do komputera jest przelotowa i umożliwia podłączenie drugiego urządzenia, jeżeli chcemy zagrać z kolegą. W pudełku znalazłem dodatkowo instrukcję w języku angielskim i CD-ROM ze sterownikami. Dołączono także program do definiowania przycisków z ustawionymi parametrami do kilku popularnych gier.

## CREATIVE COBRA

Pierwszy i jedyny jak dotąd pad firmy Creative jest konstrukcją udaną. Uzbrojono go w 10 programowanych klawiszy, 6 na górze i 4 z przodu urządzenia. Rozmieszczenie przycisków tych jest dobre, choć przednie klawisze leżą zbyt blisko siebie, co może czasem przeszkadzać. Na dole pada umieszczono gniazdo do podłączenia drugiej Cobry. Dobrym pomysłem było zakończenie uchwytów pada gumowymi końcówkami, co zapobiega wyślizgnięciu się z rąk. Razem ze sterownikami przygotowano program Shorthand, pozwalający na przedefiniowanie klawiszy.

## MEGAPADY SAITEKA

X6-33M jest najbardziej rozbudowanym padem Saiteka. Tak jak i w urządzeniu Gravisa w nim przepustnicę, dwie gałki (analogową i cy-

**Czy DVD jest lepsze od magnetowidu?**

# Riva VANTA

Lesio

frową) i 8 przycisków. Niestety, niemożliwe jest korzystanie ze wszystkiego jednocześnie, musimy więc wybrać jedną z dwóch gałek. Również przepustnica jest zdublowana z przyciskami T1/T2. Dodatkowe przełączniki pozwalają na włączenie trybu autofire niezależnie dla każdego przycisku.

X6-34 jest klasycznym, prostym, 8-śmio przyciskowym padem o standardowych możliwościach. Dobrze wykonana obudowa powoduje, że gra się nim sympatycznie, choć bez zadnych rewelacji. Cztery przyciski umieszczone z przodu wygodnie leżą pod palcami wskazującymi. Po prostu klasyczny pad.

X6-32M jest to pad X6-34 w który wepchnięto trochę dodatkowej elektroniki. Oprócz 8-miu przycisków mamy jeszcze przełączniki pozwalające na włączanie dwuszybkościowego autofire oddzielnie dla każdego klawisza. Owie diody informują nas o szybkości wciskania przycisku. Pad trzyma się w rękach całkiem nieźle, dzięki wygodnej, wyprofilowanej obudowie.

Dstatni z padów — X6-3M posiada 6 przycisków i dwa tryby autofire. Przyciski A i B są zdublowane przez długi klawisz umieszczony na przedzie pada, pozwalający na ich równoczesne wciśnięcie. Saitek zaoszczędził trochę na obudowie, rezygnując z bocznych uchwytów, przez co pada trzyma się w rękach znacznie gorzej niż inne modele.

NVidia stara się zdominować rynek kart graficznych tworząc układy na każdą kieszeń. Jedną z prób dotarcia do szerokiego grona odbiorców jest wyprodukowanie procesora Vanta. Ten 128-bitowy uklad graficzny zbudowany w technologii 0,25 mm jest słabszą wersją TnT 2.

Jak przystalo na nowoczesną konstrukcję, Vanta obsługuje sprzętowo wszystkie funkcje 3D, łącznie z nakładaniem trój-

wymiarowych tekstur (bump mapping). Jest szybka, potrafi wyświetlić do 9 milionów trójkątów na sekundę. Testowany 3DAGPhantom firmy MSI dzięki wyposażeniu w 8 MB pamięci RAM i 250 MHz Ramdac potrafi wyświetlić maksymalnie 1920x1200 punktów przy odświeżaniu 72Hz. Do karty dołączono CD-ROM ze sterownikami i programem 3Oturbo II, pozwalającym na dokładniejszą konfigurację ustawień w Windows. Jest tam między innymi regulacja jasności, kontrast wyświetlanego obrazu, możliwość włączenia antialiasingu i zmiany sposobu filtrowania tekstur.

Podczas testów karta nie sprawiała zadnego klopotu z obsługą standardu OpenGL i Direct3D. Największym ograniczeniem jest wielkość pamięci, co bardzo wpływa na szybkość wyświetlania obrazu w wyszych rozdzielczościach. Górna granica, przy której mozna bezstresowo pograć to 800x 600 punktów, najlepiej w 16 bitowym kolorze. Dkazuje się też, że w rozdzielczości 640x480 punktów Vanta potrafi być prawie dwa razy szybsza niż w rozdzielczości 800x600 punktów. Równie kiepsko wypada obsługa dużych, 32-megabajtowych tekstur, ale uklad ten nie był projektowany do tak wymagających zadań.

Jakość obrazu stoi na wysokim poziomie, obraz jest ostry i bez zniekształceń. Bardzo dobrze (lepiej niz w VOOOOO 3) wypadły testy przezroczystości (alpha blending). Podsumowując, 3OAGPhantoma mogę polecić wszystkim szukającym taniej, bardzo szybkiej karty graficznej i którym wyzsza rozdzielczość w grach nie jest potrzebna do szczęścia.

Wyniki testów przeprowadzone na komputerze z procesorem Celeron 333a w rozdzielczości 800x600 punktów:

| | |
|---|---|
| **3Dmark Max** | **2818** |
| **Final Reality** | **3,56** |
| **Fog City Open Gl** | **12,58 fps** |
| **Fog City 03D** | **14,39 fps** |
| **Forsaken** | **63,90 fps** |
| **Incoming** | **49,43 fps** |
| **Expandable** | **27,78 fps** |
| **Quake II** | **23,6 fps** |
| **Unreal** | **12,25 fps** |
| **Turok II** | **40,3 fps** |
| **Hall Life** | **22,53 fps** |
| **Kingpin** | **13,4 fps** |
| **Sin** | **19,9 fps** |

**cena z vat: 230zł**

**Czy istnieją nagrywalne płyty DVD?**

płyty p... 4,... B

DVD+RW pozwala n... wi... krotny za... pis płyty o pojemno... ci 2,8 GB

-DVD RAM pozwala na wielokrotny za... pis płyty o pojemno... ci 2,6 GB

-DVI R/W to jedyny f... rmat czytany przez zwykłe odtwarzacze DVD. Wielokrotny zapis płyty o pojemności 4,7 GB

Samsung 520TFT
Philips CDRW 400
Cadena Systems
ul. Skierniewicka 16/20
Warszawa
www.cadena.com.pl
tel. 632-25-41, 632-21-33

DVD Encore 6x
FPS 1000
FPS 2000
Creative Labs Ltd.
oddział w Warszawie
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel/fax: (022)6465215

Asus 50x speed
Cannon BJC 6000
I/O Board Output
Ultramedia
ul. Chłodna 11
00-891 Warszawa
(022) 654-61-22/ 23/ 24
(022) 624-99-63
www.ultramedia.com.pl

FPS 2000
GRAVIS XTERMINATOR
CREATIVE COBRA
Action
Jana Kazimierza 46/54
36-62-20
www.action.com.pl

Opticam 500U
Multimedia Vision
ul. Konstruktorska 4
02-673 Warszawa
tel./faks (022)8435481...90
w. 230, 231
tel. kom. 0601 28 28 91
faks (022) 843 91 68

3DAGPhantom
TORNADO 2000 S.A.
CENTRALA WARSZAWA:
tornado@tornado.com.pl
ul. Kierbedzia 4, 00-957
Warszawa, skr. 61
tel./fax: (22) 851-24-01,
841-00-56, 840-21-71

Pady f-my Saitek
Lanser
ul. Skrzydlata 1a
82-300 Elbląg
tel. (055)2336136

Lesio

# CDRW 400

Wygląd najnowszej nagrywarki Philipsa opracowali chyba projektanci sprzętu AGD — nietypowa kolorystyka i dbałość o każdy szczegół robią dobre wrażenie.

CDRW 4DD nagrywa płyty CD i CDRW z 4-krotną prędkością, (czyli w około 15 minut) i odtwarza je z 16-krotną prędkością. W pudełku, oprócz napędu znajdują się: po jednej czystej płycie CD i CDRW, angielskojęzyczna instrukcja, komplet kabli i oprogramowanie Write2CD napisane przez firmę CeQuadrat.

Write2CD umożliwia nagrywanie płyt audio, danych i ustawienie automatycznego backupu dysku o z góry zadanym czasie. Widać, że oprogramowanie to jest przeznaczone dla osób nie mających pojęcia o wypalaniu płyt. Wszystko ustawia się tu suwakami i brakuje niestety kilku potrzebnych funkcji. Nie znalazłem na przykład żadnej opcji pozwalającej na kopiowanie kompaktów. Sprawia to spory kłopot, bo CDRW4DD jest na tyle nowym produktem, że nie wszystkie programy kopiujące chcą z nim poprawnie współpracować. Ta wada powinna jednak zniknąć wraz z pojawieniem się nowych wersji oprogramowania.

Niezły jest za to soft do nagrywania muzyki. Umożliwia wykasowanie trzasków statycznych z utworów (jeżeli kopiujemy nagrania z płyty winylowej), można też ustawić jednakową głośność dla wszystkich utworów (przydatne, gdy nagrywaliśmy dźwięk z kilku źródeł) i wstawić 2 sekundową ciszę pomiędzy piosenkami. Dołączony program Packet CD pozwala na nagrywanie i kasowanie danych na płycie CDRW tak, jak na dysku twardym.

Nagrywarka obsługuje wszystkie tryby pracy, łącznie z Disc At Once (laser nie jest wyłączany podczas nagrywania płyty, co eliminuje 2 sekundowe przerwy pomiędzy utworami) i Overburn (możemy nagrać trochę więcej informacji, niż wynikało by to z podanej przez producenta pojemności CD).

Szybkość odczytu danych wyniosła: 1111 kb/s -muzyka, 1427 kb/s — dane, a średni czas dostępu 230 ms.

**cena z vat: 1200zł**

# OPTICAM 500U

Lesio

Opticam 500U firmy Piustek to mała kamera podłączana do peceta przez port USB. Wymienna podstawka i długi kabel pozwalają na ustawienie jej praktycznie wszędzie. Z przodu zainstalowano mikrofon i zieloną diodę informującą o stanie pracy urządzenia. Niebieskie kółko nad obiektywem służy do regulacji ostrości, na górze umieszczono zaś przycisk do robienia zdjęć. Z kamerą dostajemy kompakt ze sterownikami i kilka przydatnych programów.

Live Express umożliwia nagrywanie filmów, kompresję i przesyłanie ich za pomocą poczty internetowej, Internet Phoning służy do używania kamery przy wideokonferencjach, a Video Player jest bardzo ciekawym programem do nagrywania i odtwarzania filmów. Posiada opcję wykrywania ruchu, co pozwala na używanie kamery jako wirtualnego dozorcy. Dołączone dwie gry pokazują, na czym to polega. Wystarczy ruszyć dłonią by wcisnąć pojawiające się na ekranie przyciski lub uruchomić program. Photocard umożliwia wmontowanie własnego zdjęcia do pocztówki z życzeniami, a Photobrowser jest programem do katalogowania zdjęć. Dodatkowo dostajemy jeszcze programy Picture Publisher i Photomagic, służące do obróbki zdjęć.

Po instalacji sterowników możemy wybrać wielkość okna (i przy okazji rozdzielczość nagrywanego filmu) w którym będzie wyświetlany film: od 160x120 punktów (co pozwala na osiągnięcie szybkości 30 klatek na sekundę), do 640x480 punktów (co daje 5-7 fps — obraz bardzo skacze). Dobrym kompromisem jest 320x240 punktów z 15-18 fps.

Obsługa standardu Twain umożliwia użycie kamery jako aparatu fotograficznego praktycznie w każdym programie graficznym. Jakość obrazu jest dobra, kamera sama reguluje nasycenie kolorów i dobiera temperaturę bieli.

Niestety, szybkość transferu i gubienie klatek eliminują ją z poważniejszych zastosowań. To cecha wszystkich kamer podłączanych do komputera przez złącze USB lub LPT.

**cena z vat: 350zł**

**Co to jest DIVX?**

Odtwarzacze pracujące w tym standardzie pozwalają na odtwarzanie filmu tylko przez 48 godzin. Później dostęp do niego blokowany jest specjalnym kodem i za każde dodatkowe 48 godzin trzeba oddzielnie zapłacić. Ten sposób rozpowszechniania filmów powoduje, że płyty DIVX są znacznie tańsze od płyt DVD. Dodatkowo odtwarzacze DIVX bez kłopotu czytają płyty DVD.

# prenumerata

**uwaga**

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy zaprenumerowali RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli miałeś prenumeratę do maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD;
do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

**Reset**

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

**Reset CD**

1 wydanie: . . 9.90 zł
3 wydania: . .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .77 zł (zniżka 35%)

## pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer październikowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 września, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od listopada. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

**(022) 828-55-85.**

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

## prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:
prenumer@reset.com.pl

**Informacje, które musisz podać:**

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6 – 7.

## Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 119zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

---

Zamawiam prenumeratę*

**Reset**
MAGAZYN CYBER BIBLIOTEKARZY

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 26 zł | 50 zł |
| Reset CD | 9.90 zł | 25 zł | 45 zł | 77 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

| | cena 1 egz. | zamawiana egz. | łączna cena |
|---|---|---|---|
| Res. 1 | 2.50zł | | |
| Res. 1 CD | 7zł | | |
| RAZEM: | | | |

Zamawiam prenumeratę*

**Reset**
MAGAZYN CYBER BIBLIOTEKARZY

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 26 zł | 50 zł |
| Reset CD | 9.90 zł | 25 zł | 45 zł | 77 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

| | cena 1 egz. | zamawiana egz. | łączna cena |
|---|---|---|---|
| Res. 1 | 2.50zł | | |
| Res. 1 CD | 7zł | | |
| RAZEM: | | | |

Zamawiam prenumeratę*

**Reset**
MAGAZYN CYBER BIBLIOTEKARZY

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 26 zł | 50 zł |
| Reset CD | 9.90 zł | 25 zł | 45 zł | 77 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

| | cena 1 egz. | zamawiana egz. | łączna cena |
|---|---|---|---|
| Res. 1 | 2.50zł | | |
| Res. 1 CD | 7zł | | |
| RAZEM: | | | |

Zamawiam prenumeratę*

**Reset**
MAGAZYN CYBER BIBLIOTEKARZY

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 26 zł | 50 zł |
| Reset CD | 9.90 zł | 25 zł | 45 zł | 77 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

| | cena 1 egz. | zamawiana egz. | łączna cena |
|---|---|---|---|
| Res. 1 | 2.50zł | | |
| Res. 1 CD | 7zł | | |
| RAZEM: | | | |

# prenumerata

## Numery archiwalne

Posiadamy numery:

**Reset** 5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8/99

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

**Reset CD** 2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8/99

7zł/egz.

Na tylnej stronia kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

**prenumer@reset.com.pl**

**Reset** 2.50 zł/egz.

**Reset CD** 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

**(0-22) 828 55 81**

**e-mail: prenumer@reset.com.pl**

---

**Potwierdzenie dla poczty**

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
**11101024-978660-2720-5-57**

Datownik

Opłata zł .....

Podpis przyjmującego

---

**Potwierdzenie dla kasy**

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
**11101024-978660-2720-5-57**

Datownik

Opłata zł .....

Podpis przyjmującego

---

**Potwierdzenie dla właściciela rachunku**

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
**11101024-978660-2720-5-57**

Datownik

Opłata zł .....

Podpis przyjmującego

---

**Potwierdzenie dla właściciela**

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
**11101024-978660-2720-5-57**

Datownik

Opłata zł .....

Podpis przyjmującego

# ADAMSKY wydzierygal: Johny, Room Bourack & Arab Ella

Johny, posługując się przeterminowaną mapą, zgubił drogę. Potwierdzał to znak drogowy ze strzałką wymierzoną w siną dal i napisem „nietędy droga". — Do Rzymu wybiorę się innym razem — trafnie ocenił sytuację. Popatrzył jeszcze przed siebie, wybaluszając oczy, jakby chciał gałki wysłać za horyzont i zawrócił.

Po chwili przystanął, bowiem poczuł się pokonany. I to przez była kogo, a raczej co — zwykły drogowskaz, nie znaczący nic więcej, niż na nim napisane. W Johnym obudził się duch przygody. — Pójdą nietędy drogą i zobaczę, gdzie to jest. I kto/co za tym, w domyśle — drogowskazem, stoi.

Oczywiście za drogowskazem nikt nie stał, ale nia zniechęciło to Johnego do dalszego marszu. Jedna tylko rzecz zwróciła jego uwagę. Zważywszy, że była to nietędy droga, liczba budek z hamburgerami i tablic reklamowych była zaskakująca duża. Po jakimś czasie dostrzegł on (John) pewną prawidłowość. Im bardziej droga stawała się nietędy, tym mniej przejawów cywilizacji towarzyszyło jego wędrówca. Nie chcąc ryzykować głodu, Johny postanowił coś zjeść, Zatrzymał się w barze, który wyglądał na ostatni w tej części globusa. Bar nazywał się „Na końcu języka".

- Mam nadzieją, że nie jemy tago, co na końcu języka ma kucharz — zażartował z charakterystyczną dla siebie swadą. Kelner, sądząc po reakcji, nie zrozumiał dowcipu albo był przyzwyczajony do mniej wyrafinowanych gier słownych. Jago latynoski wąs ani drgnął, w notatniku zaś zapisał zamówienia równie niewzruszoną ręką.

- Mmmm — stwierdził Johny, przyjmując pierwszą łyżkę specjalności zakładu. Specjalnością zakładu był żur mglisty z jajkiem bez żółtka i mimo, że nie miał smaku, był bardzo dobry.

Pokrzepiony udał się w dalszą drogą — co rzecz jasna — nie zmieniało jej charakteru. W dalszym ciągu była niatędy. — Przypuszczam, że niebawem zaczną się jakieś przygody. Zwykle tak bywa, że jak dłuższy czas nic się nie dzieja, to potem się dzieje.

Potem nadaszło po chwili.

Po chwili z nienacka (no bo skąd?) na Johnego spadła siatka krępująca rozmiaru L(arge), czyli nie za mała, nia za duża, lecz w sam raz na niego.

- Ciekawe, skąd atakerzy znają mój rozmiar? — wykrzyknął, poruszony profesjonalizmem napastników. — Z nienacka — usłyszał w odpowiedzi. Zawinięty w siatkę i nie o własnych siłach dotarł do chaty, która wyglądała jak z bajki i do tego czeskiej. — Nie mylisz się — odezwał się głos. Należał do mężczyzny. — Tak, jesteś po części w bajce, a w całości czeskiej — odezwał się drugi głos. Tym razem była to kobieta.

- Z kim mam przyjemność, wątpliwą zresztą? — spytał Johny. — A tak! — atakerzy jakby krygowali się niedopełnieniem etykiety — Nie przedstawiliśmy się. To jest Arab Ella, a ja Room Bourack. Imiona i nazwiska porywaczy wydały się Johnemu znajome, ale nie wiedział jeszcze skąd. (Z nienacka?). — Ja się nie przedstawię, bowiem wnoszę, że skoro porywacia, to wiecie kogo. — Oczywiścia — przytaknęła Arab Ella — I tak na prawdą nie mamy złych zamiarów. Chcemy cię obdarować. — Wierzę ci, dobra kobieto, gdyż już samo dopasowanie siatki do moich rozmiarów było bardzo sympatyczna.

Po chwili milczenia niemniej krępującego niż siatka Johny uchwycił. — Aaaaa — zawył rubasznie — Rumburak i Arabella z Czech! Co wy tu robicie? — Nic. To jest nasza chatka Puchatka. — Jak to wasza?! — Nieważne.

Do rozmowy włączył się Room Bourack. Chcąc rozładować atmosferę, udzielił krótkiego wyjaśnienia i przeszedł do obdarowywania. — Kultowy był to serial, ale uciekliśmy z planu, bo w produkcję wmieszała się spółka wenezuelsko-brazylijska, a my nie chcieliśmy nikomu mydlić oczu. Zaszyliśmy się tu i obdarowujemy odważnych śmiałków — tych, których nie poskromią nierozsądne drogowskazy za zniechęcającym komunikatem „nietędy droga".

Johny nie krył wzruszania. Arab Ella obdarowała go czarodziejskim pierścieniem, a Room Bourack równie skutecznym płaszczem. Dzięki tym sprzętom mógł zamieniać siebie w jamnika sikającego w buty wścibskich sąsiadek oraz darmowopodróżować, bez przeszkód i w miejsca, o których wystarczy tylko pomyśleć. Nie bacząc na przeterminowane mapy i nierozsądne drogowskazy.

CZY MOGĘ...? ZA KOGO TY MNIE MASZ, KENNER?
ZA PRZECIĘTNEGO HAKERA. MASZ TO..?
ACCESS GRANTED
TRANSFER 15650000 EURO Z RACHUNKU W DANZIGER KREDITANSTALT NA KONTO BANCO NATIONALES DE CUBA.
ANULUJ GO.
KENNER, CO TY DO CIĘŻKIEJ CHOLERY..
WYKONAJ, SWITCH.
DOBRA, ALE ZE ŚWIĘTOBLIWY CHCIAŁBYM ZAUWAŻYĆ, ŻE JESZCZE NIE WIEMY KTO MA KODY-A Z PSYLOBEM.
SWITCH, BARANIE, A WIDZIAŁEŚ, GDZIE SIĘ PODZIAŁA ELEKTRYCZKA PANIENKA?
WIDZIAŁEM! JAK KOLEŚCIE ZAJĘLI SIĘ TRANSFEREM ZAPAKOWAŁA DUPCIĘ DO VANA i... O'KUR...' VAN!

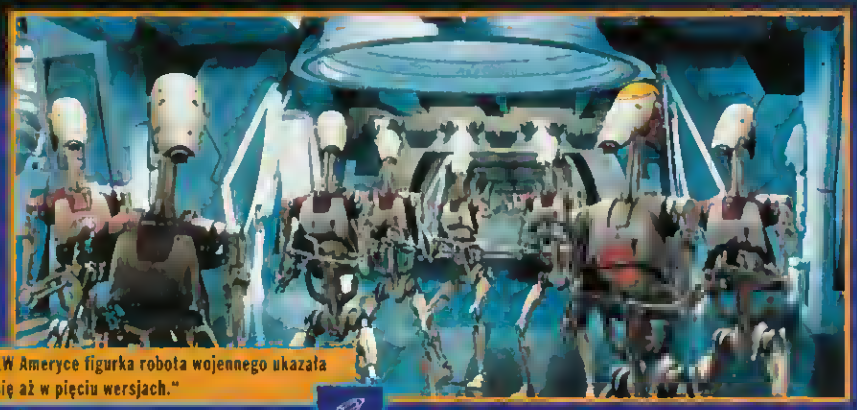
DELETE
74957291058001
!
ZACZYNA SIĘ.
?!?
BANG
BANG
BANG
BANG
?
BAM
?
SPAK
KUNK
SPAK
BANG
BANG
BANG
SKRZEP
BANG
BAM
VRR!
DO WSZYSTKICH: ODSTRZELIĆ KAŻDEGO KTÓRY RUSZY ZA FURGONETKĄ! PSILOG JEST W CYBORGU!
BANG
BRAMM
BREAKOFF
DEADLINE
34

rObert H. adler tObiasz piątkowski

BWAM!
SKREE
BWAM!
BWAM
VRN
CHO-LERA!
BAF
BAF
KLIK KLIK!
DO DUPY TEN GRANATNIK!!
SKREECH!
BRRRRT
SPAK
TAFF
SPAK
THAK
BRA
PŁATNY STRZEŻONY
TU HABIB. VAN ODJECHAŁ. RUSZYŁY ZA NIM DWA WOZY Z ULICY.
TO NIE GLINY?
KABOOM
NIEE, ZA DOBRE GABLOTY. I ZA DUŻE GANY
ZAZNACZ ICH.
BAM
BAM
BAM
THUK

C.D.N.

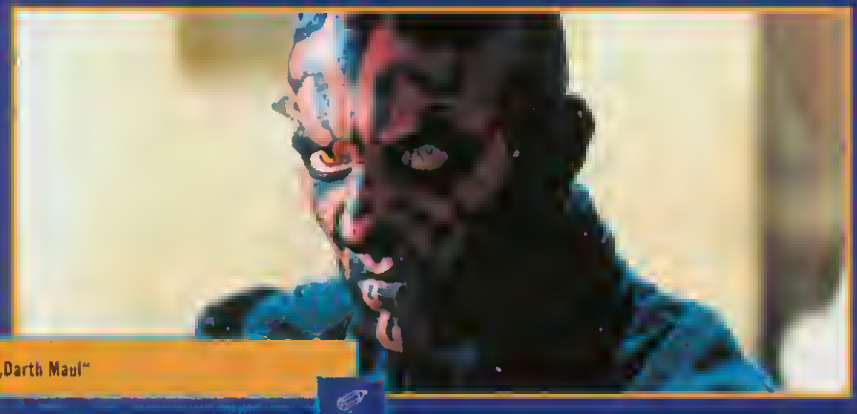
# MOCNE WIDMO



„W Ameryce figurka robota wojennego ukazała się aż w pięciu wersjach."

„Podracery. Oba niedługo będziesz mógł postawić na półce"

„Jar Jar Binks"



„Darth Maul"

## ŚWINKI POPĘKAJĄ...

ch IG-

Film THE PHANTOM MENACE nie dotarł jeszcze na nasze ekrany, a już zdążył uplasować się w czołówce najlepiej zarabiających filmów wszech czasów. W chwili, gdy piszę te słowa, MROCZNE WIDMO pobiło dotkliwie E.T. na amerykańskim box-office, zajmując tym samym trzecią pozycję na tej liście.

Do pokonania zostali mu jeszcze dwaj utytułowani przeciwnicy - utopiony w morzu gotówki TITANIC oraz starszy braciszek: STAR WARS: A NEW HOPE. Wynik starć wydaje się przesądzony - EPIZOD I co chwila bije rekordy kasowe w prawie każdym kraju, w którym jest grany, nierzadko już po podsumowaniu wpływów tylko z przedsprzedaży.

Kasa płynie więc strumieniami (co ja mówię, toż to Nil), zdegustowani krytycy dają upust swej niechęci na łamach największych magazynów, jednym słowem - wielki świat. W tym miesiącu jednak MROCZNE WIDMO nawiedza i nasz nadwiślański grajdołek. Jak pójdzie mu tutaj? Zobaczymy.

Kontrowersje związane z polską premierą filmu Lucasa wybuchły jeszcze w zeszłym roku, kiedy to fani protestowali oburzeni informacją o dubbingowaniu oczekiwanego przez nich dzieła. Uspokoiła ich trochę wiadomość, że film będzie można oglądać w dwóch wersjach, i że liczba kopii z napisami będzie przeważająca.

Nie przestali jednak narzekać na kilkumiesięczne opóźnienie w porównaniu do premiery amerykańskiej, na to jednak nikt już nie miał wpływu. Czas jednak szybko zleciał i lada moment EPIZOD I, a właściwie CZĘŚĆ I (bo tak brzmi oficjalne polskie tłumaczenie) pojawi się w naszych kinach. Nie wszyscy jednak dotrwali. Wiele osób zwiodła Ciemna Strona, gdyż kolosalna liczby piracich kopii filmu na CD kusiły dosłownie zewsząd. Czy było warto? Oczywiście że nie, ale o tym przekonają się dopiero w kinie.

Internetowe listy dyskusyjne opanowała gorączka walki między zwolennikami i przeciwnikami filmu, a ściślej mówiąc pomiędzy przeciwnikami i zwolannikami Jar Jar Binksa, który zasiał nie lada zamęt w gwiezdnowojennym świecie. Zarzucano także Lucasowi, że stworzył nową część GWIEZDNYCH WOJEN tylko po to, by nabić konto gotówką. Czy rzeczywiście tak jest? Chyba nie do końca...

Zadowoleni z zarobionych pieniędzy są na pew-

„Wspaniały album Visual Dictionary już niedługo po polsku"

„Królowa Amidala doczekała się już osobnej serii Fashion Dolls niestety jeszcze nie u nas"

no licencjobiorcy, których i tym razem nie zawiodła machina do tworzenia pieniędzy firmowana znakiem STAR WARS. W Polsce gadżetowa szaleństwo nie będzia nawat w ułamku tak duże, jak za oceanem, ale także będzie w czym wybierać.

Bezpośrednio z samym filmem związana będzia oferta wydawnictwa Amber, które zaproponuje nam nowelizacją filmu autorstwa Terry'ego Brooksa oraz pozycję MAKING OF STAR WARS: EPISODE I: THE PHANTOM MENACE. Adaptację komiksową przygotował natomiast Egmont, a dodatkowo jego nakładem ukażą się wspaniała albumy. Pierwszy z nich STAR WARS: EPISODE I: VISUAL DISTIONARY, przedstawia w formie rysunków i zdjęć wizualną stronę filmu, od postaci po technologiczne detale. Prócz niego ukaże sią także album STAR WARS: EPISODE I: INRCEDIBLE CROSS-SECTIONS, w którym zobaczymy bardzo szczegółowe przekroja statków i pojazdów z MROCZNEGO WIOMA.

Już jakiś czas temu mieliśmy okazją poznać oryginalną ścieżkę dźwiękową z filmu, której autorem jest oczywiście niezmiennia genialny John Williams. Szkoda jedynie, że soundtrack ukazał się w postaci jednej płyty, co daje podstawy by sądzić, żа już niedługo będziemy musieli powtórzyć zakup przy okazji pojawienia się pełnego, dwupłytowego wydania, a na pewno będzie on wart zainteresowania.

Największą ofenaywę szykuje jednak firma Hasbro (jej produkty gwiezdnowojenna firmowane były swego czasu nazwą Kenner). Mimo iż asortyment europejski jest jak zwykle tylko chudym i ubogim krewnym oferty amerykańskiej, i tak będzie na co wydać pianiądze.

W serii klasycznych action figures otrzymamy do wyboru 12 głównych postaci, między innymi Amidalę, Anakina Skywalkera, Qui-Gon Jinna i Oarth Maula. W sklepach pojawią się także; sympatyczny potworek Opee Sea Killer z Qui-Gon Jinnem w komplecie, wierzchowiec Kaadu z Jar Jarem oraz czadowy mini-pojazd Sith Speeder z Oarthem Maulem. Serię większych pojazdów zamkną dwa podracery (Anakina i Sebulby) oraz elektroniczny Naboo Fighter. Dodatkowo gotowy na wszystko fan będzie mógł zaopatrzyć się w miecz świetny Qui-Gon Jinna.

Ola lubiących nieco obfitsze gabaryty dostępna będzie seria dwunastocalowych lalek, przedstawiających głównych bohaterów, zaś na uznających hasło „małe jest piękna" czeka bardzo duży asortymant mini zabawek firmowanych marką Galoob (od niedawna własność Hasbro).

Zła wiadomością jest natomiast to, że na polskim rynku figurki ukażą się najprawdopodobniej bez CommTech Chips, czyli modułów pozwalających na odsłuchanie cytatów z filmu wygłaszanych przez daną postać. Decyzja ta została uzasadniona zbyt wysokimi kosztami polskich podzespołów do produkcji tego typu kreaturek. Miejmy jedynie nadzieję, że bezgłośna figurki będą rzeczywiście tańsze.

Innym ważnym licencjobiorcą jest od pewnego czasu koncern LEGO. Niedawno mieliśmy okazję poznać zestawy oparte na klasycznej trylogii, a teraz dane nam będzie zakupić któryś z ośmiu kompletów opartych na EPISODE I. Ich wielkości będą zróżnicowane, od zupełnie małych po gigantyczny Mos Espa Podrace, zawierający dwa podracery i dodatki. Równie imponująca będzia jego cena - ponad 300 zł.

Gadżetowo-filmowa kampania nia może ominąć graczy, dla nich LucasArts także przygotował co nieco. Znamy już dwie gry czerpiące tematykę z filmu - RACER i THE PHANTOM MENACE, ale to jednak tylko część oferty związanej z MROCZNYM WIOMEM.

W poprzednim numerze Resetu polecalem wydawnictwo STAR WARS: EPISODE I: INSIDER'S GUIDE (i nadal to robię), a tymczasem pojawia się nowa niespodzianka. Firma LucasArts zapowiedziała ukazanie się w niedalekiej przyszłości gry FPP opartej na przygodach Obi-Wana Kenobiego, zatytułowanej po prostu OBI-WAN. Gra będzie oficjalną kontynuacją JEDI KNIGHT, wzbogaconą o nowe, ponoć przełomowe technologie. Starczy im Mocy, by dotrzymać obietnic?

Dla kolekcjonerów i łowców pamiątek nie lada gratką będzie kampania promocyjna koncernu Pepsico. Jak wiadomo, firma ta zrobiła z Lucas Licensing największy w historii biznesik na ponad 2 miliardy dolarów. Niestety, polska kampania jest owiana taką tajemnicą, że zaczynam wątpić czy w ogóle jest w planach.

Łowcy już kilka miesięcy temu mieli okazję wzbogacić swą kolekcję o kilka egzemplarzy. Mowa oczywiście o pierwszym plakacie z Anakinem Skywalkerem, który pojawił się w kinach już jakiś czas temu, a teraz został zastąpiony drugim, właściwym plakatem autorstwa Drew Struzana. Pojawiły się także fotosy, a sklepy będą wręcz zawalone całymi tonami materiałów point-of-sale, która przy odrobinia szczęścia i dobrej woli sprzadawców będzie można wyłudzić.

Skoro już jesteśmy przy promocji, w czasia ukazania się tego numeru RESETU zaczyna powoli ruszać (albo już ruszyła) kampania reklamowa samego filmu. Oba trailery widzieliśmy w kinach i internecie już dawno, na nich jednak nie koniec. Polski dystrybutor zapowiada sporą kampanię w mediach, między innymi kilka zapowiedzi telewizyjnych, zrobionych z przemontowanych i skróconych wersji amerykańskich, ale i zupełnie nowe filmiki, których dotąd nia widzialiśmy.

Niewykluczone, iż promocję wesprze ktoś z amerykańskiego zespołu. Mówi się o producencie filmu Rick'u McCallumie, choć nie jest to jeszcze informacja potwierdzona.

Czas leci szybko i przez te kilka tygodni, które upłynęły od momentu pisania tego artykułu do teraz, kiedy macie go w swoich rękach, wiele mogło się zmienić. Na pewno jednak nie to, że MROCZNE WIOMO zaatakuje wyjątkowo mocno, i to na wielu frontach. Szykujcia zatem skarbonki i zaciskajcie pasa, bo premiera tuż tuż, a wystawy sklepowe kuszą niczym Ciemna Strona.

Star Wars: Ord Mantell
www.starwars.priv.pl

Fox M

# STRESU NASZEGO POWSZEDNIEGO...

## I CO? ZNÓW CIĘ DOPADŁ?

**Pot leje się strumieniami, w żołądku ganiają**
**dzikie koty, serce chce za wszelką cenę**
**wydostać się na zewnątrz...**
**Nie możesz zapanować nad kończynami,**
**które uprawiają piekielnego twista albo wręcz**
**przeciwnie, stoisz jak sparaliżowany,**
**nie mogąc wydobyć z siebie głosu...**
**Masz koszmarne sny, atakuje cię kolka,**
**twój kark przypomina sztabę żelaza**
**a włos się jeży nie tylko na nim...**
**Mam ciągnąć dalej, czy już wiesz,**
**co się z tobą dzieje?**
**Tak, to twój niedobry znajomy — stres.**
**I nie łudź się, nieboraku, że łatwo od niego uciekniesz.**
**O nie! Stres, ten upierdliwy jegomość,**
**jest jak zły sen albo podatek za przyszły rok.**
**Nieprzewidywalny, nieobliczalny, ale wierny jak pies.**
**Nie pozbędziesz się go, ale możesz go oswoić.**

### STRES — CO TO JEST?

Mianem stresu nazywamy sytuacje, które są nowe, zaskakujące, nieznane, niebezpieczne, jednym słowem niezbyt przyjemne. W rzeczywistości stresujące jest wszystko dookoła, wszystko, co stawia człowiekowi jakieś wymagania, a więc nie tylko trudny egzamin, zmiana szkoły czy napaść w ciemnej alejce, ale również wygrana na loterii albo od dawna wyczekiwane wakacje.

Nie każdemu stresorowi (czynnikowi wywołującemu stres) na imię Burek. Uczeni wyróżnili kilka ich kategorii, od kataklizmów, które przytrafiają się całym społecznościom (wojny, epidemie), poprzez stresory osobiste (śmierć członka rodziny, rozwód, zmiana szkoły, oblanie egzaminu), aż do drobnych, irytujących zdarzeń dnia codziennego, jak grający na akordeonie do 4 rano sąsiad, zawieszający się bez przerwy komputer czy też nadmiar obowiązków.

Co ciekawe, najwięcej szkody na dłuższą metę wyrządzają właśnie ci drugoplanowi aktorzy, a więc problemy małe, ale uporczywe i nawarstwiające się.

### ZŁY CZY DOBRY?

Nie każdy stres musi powodować chorobę czy cierpienie, jego następstwa mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne. Istnieje bowiem coś takiego, jak „dobry stres" czyli eustres, jego antagonistą jest „zły porucznik" dystres. Nietrudno zauważyć, że ma on dużo więcej do powiedzenia i częściej go słuchamy.

Wróćmy jednak do eustresu. Okazuje się, że pozytywne następstwa mogą mieć nie tylko bodźce przyjemne i... hmm... bardzo przyjemne, ale również stresory na pierwszy rzut oka szkodliwe.

I znów (który to już raz?) przysługę oddały nauce szczury, u których badano odporność na nowotwory. Stadko tych miłych zwierząt podzielono na trzy grupy: pierwszej aplikowano wstrząsy elektryczne nie do uniknięcia, drugiej — możliwe do uniknięcia, natomiast trzeciej grupie oszczędzono atrakcji. Najsłabiej guz odrzucały szczury, które potraktowano prądem nie do uniknięcia. Te, które miały taką możliwość, okazały się bardziej odporne na nowotwór, nawet w porównaniu ze szczurami w ogóle nie poddawanymi torturom! Wygląda na to, że stresujący trening szczurzyska zahartował.

Weźmy teraz pod lupę stres cokolwiek banalny, ale bolesny — egzaminacyjny. Większość z nas go zasmakowała, w tej czy innej postaci. Wiemy, jak się wtedy czujemy? Wiemy. U mnie na przykład symptomy są ściśle określone i łatwe do zauważenia: szczękościsk i strajk generalny układu trawiennego. Jednak nawet takie cierpienia mogą ułatwić nieco zadanie. Jest to tzw. stres facilitujący — organizm dostaje ze strachu kopa, mobilizuje siły, walczy aż do zwycięstwa. Tyle tylko, że każdy strach ma dwa końce: od stresu można dostać takiego słowotoku, że odpowiada się na pytania śpiewająco, można też paść ofiarą mentalnego paraliżu, a ocknąć się dopiero za drzwiami. Trzymajmy się jednak wersji optymistycznej. Stres naprawdę może być naszym sprzymierzeńcem.

Wiele zależy w tym przypadku od sposobu, w jaki postrzegamy i oceniamy sytuację. Ocena taka odnosi się po pierwsze do zdarzenia, jakie nas spotkało — może wydać się ono stresujące, przyjemne albo bez większego znaczenia.

Jeżeli uznamy je za groźne, przechodzimy do drugiego punktu programu: zaczynamy zastanawiać się, jak możemy sobie w danej sytuacji poradzić. Bierzemy wtedy pod uwagę nasze zdolności i możliwości, przydatne w walce ze stresem — duże znaczenie ma tutaj wsparcie społeczne, a więc grono przyjaciół lub rodzina.

Sporą rolę odgrywa również sposób, w jaki radzimy sobie ze stresem.

Pierwszym z wyjść jest skoncentrowanie się na problemie i kontrolowanie stresora tak, by zmniejszyć jego wpływ. Nie jest to łatwe — musimy umieć trafnie ocenić sytuację, być elastyczni planując działania i wiedzieć, jakie mogą być tych działań skutki. Ten sposób walki ze stresem wybieramy wtedy, kiedy uznamy, że ze stresorem możemy sobie poradzić. Brać się w garść!

Jeżeli jednak jesteśmy przekonani, że okoliczności nas przerastają, zareagujemy zapewne emocjonalnie, użalając się nad sobą, unikając zagrożenia lub udając, że ono nie istnieje. Krańcowym wyjściem jest ucieczka w narkotyki, alkohol czy obżarstwo.

Co się dzieje, kiedy strategie działania zawiodą i stres daje nam się zbyt mocno we znaki? Przedłużające się obciążenie emocjonalne może doprowadzić do wielu zaburzeń psychofizjologicznych: od wrzodów i chorób układu krążenia poczynając, poprzez zaburzenia jedzenia, a na nowotworach kończąc.

## CHCESZ CZY NIE, ALE DZIAŁA

Kiedy zadziała czynnik wywołujący stres, nasz organizm reaguje zawsze w ten sam, sprawdzony sposób, nazwany ogólnym zespołem adaptacyjnym (GAS).

Zaczyna się od bicia na alarm i rozesłania wici po autostradzie komórek nerwowych, gęsto oplatających całe nasze zestresowane jestestwo. Do akcji wkracza najpierw autonomiczny układ nerwowy, rządzący czynnościami organizmu bez udziału naszej woli. Ściślej rzecz biorąc, do roboty bierze się jego część, zwana układem sympatycznym. Sympatyczny czy nie, to on powoduje, że dostajemy zastrzyk adrenaliny, źrenice rozszerzają się, naczynia krwionośne w skórze zwężają się, rośnie także krzepliwość krwi (chroni to przed szybkim wykrwawieniem w przypadku zranienia). Strumień krwi z jelit zostaje skierowany do mięśni, gotowych od tego momentu do obrony bądź ucieczki. Serce zaczyna pracować ze zdwojoną energią, rośnie ciśnienie – po to, żeby poszczególnym częściom ciała dostarczyć więcej życiodajnego tlenu. Generałem autonomicznego układu nerwowego jest podwzgórze. Leży sobie ono wygodnie nad podniebieniem i stamtąd, łącząc się z przysadką mózgową, kieruje podstawowymi funkcjami biologicznymi (sen, jedzenie), emocjami, reakcjami odpornościowymi oraz układem hormonalnym. Za jego pośrednictwem, w momencie wystąpienia reakcji alarmowej, w nadnerczach zaczyna się produkcja „hormonu stresu” – kortyzolu.

Po stadium reakcji alarmowej pojawia się stadium odporności – nazwa zwodnicza, bo w tym czasie reakcje organizmu wracają do normy tylko pozornie. Niby wszystko jest w porządku, przyzwyczailiśmy się już do stresującej sytuacji, ale jeżeli nie zdążymy się pozbierać, a zadziała nowy stresor, możemy sobie z nim nie poradzić. Ulegniemy osłabieniu. W ostatniej fazie – wyczerpania – wydzielający się w dużych ilościach kortyzol coraz bardziej zaburza działanie układu odpornościowego, trawiennego i krążenia. Stąd już tylko krok do choroby, a w skrajnych przypadkach i śmierci.

## DECYZJA PO CZĘŚCI SAMODZIELNA

Reakcję stresową otrzymaliśmy w prezencie od ewolucji jako odpowiedź na szybko zmieniające się wymogi środowiska. Zautomatyzowanie pewnych zachowań pozwalało człowiekowi pierwotnemu przetrwać w sytuacjach, kiedy konieczne było natychmiastowe podjęcie decyzji: wiać czy bić się? Tyle tylko, że po drodze trochę nam się zmieniły warunki, a model reagowania pozostał taki sam.

Spróbujmy cofnąć się co nieco w czasie.

O, widzimy właśnie naszego praszczura, wyłaniającego się zza skały. Idzie sobie dziarsko, pogwizdując pod nosem jakiś ostry kawałek z epoki rocka [illegible]. Sta[illegible] Wielg[illegible]ny tygrys.

Przodkowi momentalnie serce zaczyna walić jak oszalałe, krew [illegible] pływa z peryferycznych części ciała do większych mięśni, źrenice powiększają się, a adrenalina pompuje energię.

Układ zostaje zaktywizowany. [illegible] ten może [illegible] sów: bój [illegible] ucieczka, gdzie pieprz [illegible] rosną.

No tak, można było się tego spodziewać. Zw[illegible] tchórz[illegible]. [illegible] oczywiście.

A teraz wróćmy do teraźniejszości. Właśnie zza węgła wy[illegible] zestresowany student. Ma [illegible] wzrasta [illegible] nie krwi, serce wali jak oszalałe, źrenice powiększają się, adre[illegible] itd.

J[illegible] ciało przygotowane jest do fizycznej walki bądź do ucieczki. W[illegible] dzi na egzamin. Nagle staje przed nim prof[illegible]. Gro[illegible] ny profesor. I co? I nic [illegible] przecież nasz nieboż[illegible] ani nie wyrżnie egzaminatora w pysk. P[illegible] dwzg[illegible] W[illegible] pie[illegible] bo chociaż spływaj[illegible] a rozsądek i [illegible] nakazują: „Uśmiechnij się ładnie [illegible] rozw[illegible] te[illegible] nieniu star[illegible] na wszystkie pytania”. Wygląda [illegible] nadążamy z przystosowaniem.

Ale [illegible] oznacza to, że nie możemy [illegible].

## ANTYSTRESOWE TAEKWONDO

Stało się. Zmieniliśmy właśnie szkołę [illegible]. Nowe sytuacje, nowi ludzie, nowe otoczenie [illegible] kłość, niepewność, trudności z podejmowaniem decyzji. Stres [illegible].

Można nad nim zapanować.

Każdy z nas prowadzi ze sobą [illegible] przez [illegible] pełen [illegible] rozkazów, komentarzy i ocen. Muszę wszystko robić bezbłędnie. „Jestem do niczego”. Na pewno [illegible] tylko niektóre z negatywnych komunikatów, jakimi raczymy [illegible] Stop! Nobody's perfect. Mamy prawo popełniać błędy [illegible] wo czuć się tak, a nie inaczej [illegible] własne takie reakcje [illegible] turalne. Kiedy więc [illegible] dokładajmy do [illegible] wo sobie [illegible] pozytywnego nastawienia daleko [illegible].

Ponieważ nasze reakcje na stres [illegible] znaczniej [illegible] zastanowić się [illegible]. Zastanówmy się chłodno, jak wypić [illegible] piwo, zamiast [illegible] negatywnych emocjach.

Dwie złote zasady [illegible] ze stresem [illegible] Zasada [illegible] nie przejmuj się drobiazgami. Zasada nr 2 [illegible] wszystko to drobiazgi. Przesadza[illegible], ale bardzo często tracimy mnóstwo energii [illegible] twanie się sprawami, z których za tydzień śmiejemy się [illegible].

Jedną z bardziej przyjemnych metod łagodzenia stresu jest p[illegible] nad umęczonym ciałem (przy okazji też i duchem) czy [illegible] Stres kumuluje się w naszych mięśniach [illegible] pięcia. Stan głębokiej relaksacji [illegible] sni [illegible] rozluźnia bowiem także [illegible].

Rewelacyjnym środkiem, który pomaga [illegible] ładować [illegible] parę głębszych. Oddechów [illegible]. Ten najprostszy sposób relaksacji, polegający na regularnym przeponowym oddychaniu [illegible] często zupełnie nieświadomie, kiedy „zalewa nas krew” i chcemy [illegible] natychmiast uspokoić. Opanowanie właściwego [illegible] oddychania jest pierwszym krokiem do technik [illegible].

Do praktykowania antystresowego taekwondo nie [illegible] wiele: trochę czasu, trochę ciszy, kawałek wolnego miejsca i [illegible].

Kiedy więc następnym razem poczujesz na karku ciężką łapę stresu, odetchnij parę razy głęboko i stań z nim twarzą w twarz. Może się okazać, że jest on śmieszny kurduplem, który [illegible].

# SUMO

## SPORTOWA SYLWETKA INACZEJ

Deney

Niedzielna, wczesne przedpołudnie, kwitną wiśnie. Tłumy Japończyków, ubranych w odświętna stroje ciągną pstrokatym tłumem do hali Ryogoku Kokugikan w Tokio. Jest święto — niebawem rozpoczną się najważniejsze walki ostatniego dnia turnieju sumo.

Reguły są jasne nawet dla przyjezdnych: dwóch potężnych mężczyzn, ubranych tylko w solidna, jedwabne pasy staja naprzeciw siebie. Po kilku rytualnych ruchach i obsypaniu dohjo (ringu) piachem są gotowi do walki. Jej zasady zaskakują prostotą — po sygnale sędziego usilują oni wypchnąć się nawzajem z okrągłego pola lub spowodować, by przeciwnik dotknął ziemi którąkolwiek częścią ciała oprócz stóp.

Niby nic wielkiego, prawda? Nie mamy się czym ekscytować.

Dla Japończyków sumo znaczy nieporównywalnie więcej. Sport ten jest integralna częścią historii, kultury i tradycji, a najwybitniejsi zawodnicy traktowani są z czcią należną niemal bogom. Co oni w tym widzą? Dlaczego tak jest? Zobaczmy na razie, jak się to wszystko zaczęło.

### POŻÓŁKŁE KARTY ŻÓŁTEJ HISTORII

Trudno w to uwierzyć, ale sumo ma już ponad 2000 lat, jest więc bez wątpienia jednym z najstarszych sportów. Według starych, japońskich legend, pierwsza walka sumo miała miejsca pomiędzy dwoma Bogami, Takemikazuchim oraz Takeminakatą, a zmagali

sią o panowanie nad wyspami japońskimi. Po zaciętym boju wygral Takemikazuchi, który zapoczątkowal panowanie ciągu dynastii, z których wywodzi się także obecny cesarz Japonii.

Z odnalezionych przez naukowców antycznych malowideł ściennych wynika, iż pierwsze walki odbywały się wśród japońskich chłopów, a traktowano je jako część rytuału mającego zapewnić pomyślne zbiory. Pozostałością dawnej tradycji są wspomniane wcześniej dziwne ruchy, mające zapewnić przychylność bóstw.

Początkowo walczono w świątyniach, a pojedynki były o wiele bardziej brutalne niż teraz — zdarzały się nawet i zejścia śmiertelne. W późniejszych latach, podczas panowania dynastii Nara i Heian (700-1180 n.e.) walki sumo rozgrywane były już na dworze cesarskim, i to w obecności całej śmietanki Imperium. W efekcie elementy sumo zostały włączona do programu treningu wojskowego i były praktykowane także przez japońskich wojowników — samurajów.

W osiemnastym wieku sumo uległo znaczącym przeobrażeniom (wprowadzono m.in. rankingi zawodników), co uczyniło je niemalże tym profesjonalnym sportem, który oglądamy dzisiaj. Na turnieje z udziałem zawodników najwyższej ligi, Makuuchi, przychodzi obecnie wiele tysięcy osób, a wiele milionów ogląda relacje w telewizji.

Aby jednak stać się sławnym, adorowanym przez media i fanów zapaśnikiem, trzeba przejść długą i ciężką drogę. Nie wszystkim się to udaje, bowiem oprócz silnych mięśni i potężnego ciała potrzebny jest również silny charakter.

## MISIACZKI

Aby chociaż pomarzyć o karierze sumity, potrzebne są odpowiednie warunki fizyczne. Wzrost — minimum 170 cm, waga — na początek wystarczy 75 kilogramów. Jeżeli młody adept (najczęściej uczeń gimnazjum, a więc w przybliżeniu piętnastolatek) spełnia powyższe kryteria, oraz wygrywa wiele walk w czasie szkolnych zawodów, ma szansę przyciągnąć uwagę wysłannika jednej z heya — stajni trenujących sumitów.

Każdą stajnią prowadzi oyakata — były mistrz sumo, który po zakończeniu kariery postanowił sprawdzić się w roli trenera. Życie w takiej szkole charakteru i mięśni jest niewiarygodnie ciężkie i nużące, dlatego ponad 50 proc. adeptów rezygnuje z uprawiane sumo już po pierwszym roku.

Zwykły dzień w heya znacząco różni się od tych, do których przyszli herosi przyzwyczaili się w rodzinnym domu. Rozpoczyna się tuż po wschodzie słońca, gdy wstają najniżsi rangą zawodnicy. Przez pewien czas trenują, po czym przystępują do sprzątanie budynków stajni oraz przygotowywanie posiłków. Bardziej utytułowani rikishi (zapaśnicy) wstają później i także rozpoczynają treningi, trwające od czterech do pięciu godzin. Gdy skończą, zasiadają do posiłku. Również i tu panują porządek. Jako pierwszy je oyakata, następnie zawodnicy z najwyższych miejsc w rankingu, obsługiwani przez juniorów. Oczywiście jedzenia starcza dla wszystkich, lecz taki sposób serwowanie posiłków dodatkowo dopinguje młodych zawodników do cięższej pracy i sukcesów (co pociągnie ze sobą wcześniejsze zasiadanie do stołu).

Myślą, że to najodpowiedniejszy moment, aby napisać, co ONI jedzą. Patrząc, jak wygląda zazwyczaj zawodnik sumo, aż chce się to dokładnie wiedzieć. By uniknąć tego żarcia, rzecz jasna.

Główne danie dnia nazywa się chankonabe, a składają się na nią wysokokaloryczne potrawy gotowane codziennie rano w wielkim kotle i podawane w porze obiadowej. Głównymi składnikami są kurczaki, ryby i soja, a smak zmieniany jest poprzez dodawanie innych składników w odpowiednich proporcjach. Oprócz chankonabe zapaśnicy jedzą również inne danie — zupełnie takie same, jak reszta Japończyków. Po obiedzie następuje „sjesta" — to głównie dzięki niej tak przybierają na wadze, gdyż kalorie uzyskane w czasie obiadu nie są spalane na treningach, a odkładają się w tkance tłuszczowej. Później odbywa się jeszcze lekki trening kładący nacisk głównie na technikę, potem wieczorny posiłek i rikishi mają nareszcie trochę czasu wolnego, w czasie którego mogą pospacerować trochę po sąsiedztwie, pójść do kina czy wypić drinka w barze. Jednak wolne od obowiązków chwile szybko się kończą, a następny dzień jest łudząco podobny do poprzedniego.

Jeżeli adept wytrzyma dyscyplinę panującą w heya, nabierze wagi, nauczy się chwytów i technik oraz uzyska stopień Jo-no-Kuchi, uprawniający do udziału w turniejach, może spróbować rozpocząć powolną wspinaczkę po coraz wyższych szczeblach sławy i rankingu.

## DUCH RÓWNY CIAŁU

Obecnie na świecie jest około 800 profesjonalnych zawodników sumo, z czego niewiele nie jest Japończykami, jednak tylko 66 z nich otrzymuje stałą pensję i ma zapewniony start w najważniejszych turniejach, odbywających się co dwa miesiące. Są to sumici walczący we dwóch najwyższych ligach — Makuuchi oraz Juryo. Nawet oni muszą jednak bardzo uważać, gdyż każdy nieudany występ oznacza obsuwę w rankingu podzielonym na dwie dywizje — wschodnią i zachodnią.

Pierwszego dnia turnieju walczą zawodnicy będący na równorzędnych miejscach w przeciwnych dywizjach. Wygrany zyskuje możliwość zmierzenia się z coraz to lepszymi zapaśnikami w trakcie następnych 14 dni zawodów. Jeżeli na ich koniec ma na koncie więcej porażek niż wygranych, to zapewne nie utrzyma swego dotychczasowego miejsca na listach, jeżeli zaś ma mniej, to zapewne awansuje.

Celem i marzeniem każdego sumity jest uzyskanie najwyższej z możliwych rang — tytułu Yokozuny. Aby nim zostać, trzeba nie tylko wspaniale walczyć, lecz posiadać także odpowiednie przymioty duchowe. Gdy zapaśnik osiągnie odpowiedni stopień wytrenowania zarówno ciała, jak i umysłu, zbiera się odpowiednia komisja, złożona z wybitnych przedstawicieli japońskiego społeczeństwa. W skład jej wchodzą profesorowie, przedsiębiorcy a także politycy.

Jeśli uzna ona, że zawodnik zasługuje na miano Yokozuny, decyzję tę musi zatwierdzić jeszcze federacja sumo. Nie było jednak jeszcze takiego przypadku, aby po pozytywnej decyzji komisji federacja zgłaszała jakiekolwiek zastrzeżenia.

Tytuł Yokozuny jest dożywotni, więc posiadający go zawodnik nie może sobie pozwolić na negminne przegrywanie walk. Jeżeli jednak wciąż dostaje nią licujące z tytułem bęcki, nią pozostaje mu nic innego, jak zakończenie kariery. A wtedy zarabiać na życie będzie musiał w inny sposób.

## MONEY, MONEY, MONEY

Pieniądze w sumo są. Czy duże? Na pewno nie można zarobków sumitów porównywać do milionowych sum na przykład tenisistów, czy koszykarzy NBA. Zawodnicy „drugoligowi", czyli walczący w Juryo, otrzymują 7,5 tys. dolarów miesięcznie, + tysiączek premii za udział w turnieju. Jego zwycięzca dostaje zaś 20 tys. zielonych.

W „pierwszej" lidze płace są wyższe. Stała pensja wynosi — w zależności od miejsce w rankingu — od 9 do 20 tys dolarów, a premia za wygrany turniej — okrągła stówka. Czasem po walce zawodnik otrzymuje od sędziego kopertę. Chyba domyślasz się, co jest w środku? Oczywiście kasa, a pochodzi ona od sponsorów, którzy przed ciekawszymi walkami wykupują miejsce wokoło ringu, aby ustawić tam swoje flagi. Ustawienie jednej kosztuje 600 dolców, zawodnik w kopercie otrzymuje 300, natomiast 250 dostaje na koniec roku, aby... starczyło mu na podatki. Resztę zatrzymuje sobie organizator.

Walki już się skończyły. Uśmiechnięci skośnoocy wracają do domów. Znowu wygrał Takanochana — jeden z najlepszych ostatnio zawodników. Niebawem zasiądą do kolacji, zjedzą swoją porcję ryżu, popiją sake, a za dwa miesiące znowu przyjdą pasjonować się oglądając, jak dwóch ogromnych mężczyzn wypycha się z koła.

# GRAJ MISTRZA

Yanoos

[illegible] Mistrz Gry, Strażnik Tajem[illegible] prowadzący [illegible]

[illegible] prowadząc grę fabularną po[illegible] opowiadać, kłócić się [illegible] postacie, potykane w grze i jeszcze [illegible] świat trzymać w kupie, nie dając się [illegible] swoim graczom?

[illegible]

Gry [illegible] (Warhammer, Zew Cthulhu, Wam[illegible]) to bardzo specyficzny rodzaj [illegible] sporo więcej uwagi, wyobraźni i za[illegible]. Poruszanie się tylko i wyłącznie w sfe[illegible] słowami prowadzącego wymaga ela[illegible]. Nie pomoże jednak nawet najdoskonal[illegible] Mistrz jest kiepski. To zdecydowanie [illegible] od niej zależy praktycznie [illegible] o nieudanych grach, w któ[illegible] swoimi podopiecz[illegible] skończyło się to tym, że jeden z gra[illegible] kilka [illegible] mieczy biegając [illegible] toporem dwuręcznym [illegible] strzelał z kuszy [illegible] dwumetrowe halabardy, scena [illegible] miejsca radosnej [illegible] przez uczestników zabierają naj[illegible] trunków łażą i patrzą, [illegible] z legionem kościotrupów dzięki oszu[illegible]

[illegible] gry. Takie, w których siedzi się z otwar[illegible] Mistrz Gry [illegible] odgrywa on którąś [illegible] fascynujący sposób. Takie, gdzie [illegible] powoduje nerwowy podskok wszyst[illegible] pomysłowość są karane i nagradzane do[illegible]

[illegible] aktorem, twórcą i stwórcą w jed[illegible] przypadkiem [illegible] narratorem. Trudne [illegible] przygoda przynosi [illegible] więcej sa[illegible] powinien być więc Mistrz? Co powinien wie[illegible] kiedyś spróbujesz tej roli?

[illegible]

[illegible] grać jakiś czas w system, który ma się [illegible] poznać specyfikę opi[illegible]

[illegible] wiele kampanii i gotowych scenariuszy dla [illegible] że są one jedynie osią [illegible] efekty przyniesie obudowanie ich [illegible]. Poza tym każda przygoda powin[illegible] są silne [illegible] coś takiego, by twoi gracze czuli się [illegible]

Przewidywanie + Improwizacja. Szybko zauważysz, że świadomie lub nie twoi podopieczni robią wszystko, by skomplikować ci życie i zboczyć z głównego wątku przygody. Musisz ich doskonale znać, wiedzieć, do czego są zdolni i postarać się przewidzieć, co strzeli im do głów. I tak nieraz będziesz musiał improwizować, wymyślać w biegu postacie, sytuacje, ba, całe miasta, i brzmieć przy tym przekonywująco. Oni są uważni, wyczują każde zawahanie i fuszerkę. Nie daj się więc podejść. Opracuj kilka alternatywnych pomysłów, wymyśl zawczasu kilku bohaterów, kilka miejsc i módl się, by to wystarczyło.

- Przygotowanie. Ile kosztuje cygaro w roku 1935? Czy wtedy było już FBI? Do której otwarte były wtedy biblioteki? Czy można było wynająć samolot? To tylko kilka pytań, którymi potrafią zabić gracze w Zew Cthulhu. Każdy system ma swój własny świat i niezależnie od tego, czy jest on podobny do naszego, czy zupełnie odmienny, musisz znać go na wskroś. Wiedzieć, jakie rządzą nim prawa i znać masę szczegółów, o które mogą spytać gracze. Jasne, można znaleźć to w podręczniku czy encyklopedii, ale nic tak nie zabija nastroju, jak wertowanie ksiąg lub gdybanie.

- Narracja. Opowiadaj szczegółowo, barwnie i zdecydowanie. Bądź pewny tego, co mówisz, jeżeli nie jesteś, sprawiaj przynajmniej takie wrażenie. Przygotuj sobie opisy co ważniejszych miejsc, wymyśl charakterystyczne cechy, miny i sposób zachowania postaci, które będziesz musiał odegrać. Bądź bajarzem i aktorem naraz.

To naprawdę kilka podstawowych informacji. Jeżeli pogrywasz sobie w jakiś system, spróbuj go poprowadzić. Jeżeli ci się to spodoba (a nie każdy to lubi), będziesz miał radochy tyle, co ci wszyscy nieszczęśni cy zdani na twą łaskę i niełaskę razem wzięci.

„Jak to nie może na ciebie spaść cegła w lesie? Ja tu jestem mistrzem gry i mówię ci, że zabiła cię cegłówka. Skąd się wzięła? A skąd masz to wiedzieć? Przecież nie żyjesz...”

WKRĘĆ SIĘ W RPG

# MIŁE POCZĄTKI

Yanoos

Na stronie obok powiedzieliśmy sobie, kim trzeba być i co robić, by zostać Mistrzem Gry. Co jednak, gdy o tronie Mistrza jeszcze nie marzysz — grać zacząłeś niedawno i niezbyt ci to idzie, albo w ogóle nie wiesz, jak się do RPG zabrać? Może chciałbyś dowiedzieć się po prostu, jak wgryźć się w gry fabularne? Zakładam, że tak jest, więc doświadczeni gracze śmiało mogą darować sobie czytanie. Wszystkich tych zaś, którzy chcą zacząć, a nie wiedzą jak i nie mają szansy ocenić, czy ich to w ogóle interesuje, zapraszam do lektury.

Co potrzebne jest dobremu graczowi w gry fabularne? Aby uporządkować nieco wiadomości, polecimy podpunktami.

**- wyobraźnia** — to podstawowa cecha gracza i warunek dobrej zabawy zarówno jego, jak i kolegów. "Papierowe" gry RPG mają to do siebie, że istnieją fizycznie tylko w postaci księgi z regułami, karty ze współczynnikami (a i to nie zawsze) oraz scenariusza, którym włada Mistrz. Cała reszta — przeróżne światy, postacie, sytuacje, uczucia i wrażenia istnieją tylko i wyłącznie w głowach graczy. Istotą RPG jest stworzenie swojej postaci, odgrywanie jej i poznanie do podszewki. Wyobraźnia potrzebna jest więc, by stać się smukłym, wrażliwym alfem albo będącą medium nawiedzoną malarką. Co więcej, nie wystarczy stać się. Trzeba być w tej roli przekonywującym dla innych i konsekwentnym. Musisz umieć też wyobrażać sobie przeróżne miejsca — zarówno salę balową u króla, podłą karczmę na końcu cywilizowanych krain, jak i katakumby w Ameryce Południowej.

Jest to niełatwe, może wymagać praktyki, ale niesamowicie pobudza mazowatego lokatora twej głowy.

**- wiedza** — warto sporo czytać, szczególnie literaturę związaną z systemem, w który grasz albo grać zamierzasz. W przypadku najpopularniejszego Warhammera jest to wszelkie piśmiennictwo fantasy, z Mistrzem Tolkienem na czele. Poza nim jest bardzo wielu dobrych autorów z tego gatunku, poleci ich każdy księgarz czy pani w bibliotece. Do kompletu dorzućmy książki historyczne traktujące o średniowieczu. Wiedzę z tej dziedziny docenisz w trakcie gry.

Inny popularny system, AD&D, jest praktycznie samowystarczalny. Wyszła do niego taka masa książek i opracowań, że trudno może być jedynie ograniczenie się. Do Warhammera zresztą też, ale te pozycje, które miałem okazję przeczytać, nie były najwyższych lotów.

Ostatnim systemem, o którym wspomnę, jest Zew Cthulhu. W tym przypadku kłania się proza Howarda Lovecrafta, gdyż na niej oparto całą grę fabularną. Cennym źródłem wiedzy są też wszelkie powieści detektywistyczne (np. Agata Christie) i horrory, byle dobre. Jest nawet gangsterskich filmów, czarnych kryminałów i horrorów (byle dobrych), które mogą stać się inspiracją i źródłem wiedzy.

Z innymi systemami nie miałem osobiście do czynienia. Jestem ciekaw, co czytają i z czego czerpią pomysły gracze w Warhammera, Maskaradę albo Wilkołaka.

**- znajomości** — nie da się grać samemu. Jeżeli nikt z twoich znajomych nie bawi się w gry fabularne, musisz się nieco postarać. Gry zaczyna się bowiem zazwyczaj dzięki kolegom. Gdy jest was kilkoro, a zamiast praktyki macie dobre chęci, musicie sami wybrać Mistrza Gry. Pomocny będzie artykuł obok.

Gdy jesteś jednak biedaku zupełnie sam, masz trzy sensowne wyjścia: wybrać się do sklepu poświęconemu grom RPG i popytać, bo upolować tam jakiegoś Mistrza. Często przy takich sklepach działają kluby miłośników RPG. Możesz poszukać też informacji w jedynym chyba profesjonalnym polskim piśmie poświęconym grom fabularnym (i nie tylko) Magii i Mieczu. Stamtąd też dowiesz się o trzecim, najlepszym sposobie wejścia w RPG — konwentach. Są to zloty miłośników tej rozrywki, często kilkudniowe, gdzie oprócz zajęć bonusowych, nawiązuje się wiele cennych kontaktów i gra we wszystko, co się da, do upadłego.

**- cierpliwość i wolny czas** — cierpliwość dlatego, że często brak jest szybkich rozwiązań przygód i zagadek. Są oczywiście scenariusze na jedną sesję, ale najlepsze kampanie to kilkanaście, kilkadziesiąt sesji (np. "Wewnętrzny Wróg" w Warhammerze albo "Morderstwo w Orient Ekspresie" w przypadku systemu Zew Cthulhu).

Wolny czas potrzebny jest dokładnie z tych samych powodów, gdyż warto spotykać się w miarę często. Powinieneś też wiedzieć, że pojedyncze scenariusze, na jedną sesję, zaplanowane są na kilka godzin, a dąży się grać nawet godzin kilkanaście. Naprawdę ciężko jest przerwać w połowie przygody, bo zamarudziliście gdzieś w karczmie.

I tyle. Podobnych wymagań jest jeszcze pewnie wiele, ale nie ma sensu zagłębiać się w drobiazgi. Uważam, że gry fabularne nie muszą podobać się każdemu, ale warto przynajmniej spróbować. Gdy nie chcesz, nie stracisz wieczór. Gdy polubisz tą zabawę, stracisz z bardzo wielu wieczorów, ale w sposób przyjemny.

## DZIEŃ APOKALIPSY

Wstajesz rano wściekły, zaspałeś dwie godziny. Nie zadziałał najnowszy skomputeryzowany budzik. Co gorsza, idziesz do roboty piechotą i do tego głodny, bowiem kuchenka mikrofalowa oschle odmówiła współpracy, a komputerowy rozrusznik twojego nowego samochodu miał inne zdanie na temat konieczności jego uruchomienia. Nie działa oczywiście także metro, a z braku sterowanej cyfrowo sygnalizacji świetlnej w mieście potworzyły się gigantyczne korki. Po przedarciu się przez klębiące się tłumy podobnych do ciebie, zdezorientowanych nieszczęśników docierasz do biura. Uff, będzie dobrze.

Nic z tego. Czeka cię tutaj kolejna niespodzianka, gdyż miły jak zwykle strażnik stwierdza, że nie wpuści cię, gdyż twojego nazwiska nie ma na liście pracowników. Właściwie na tej liście nie ma żadnego nazwiska, a on nie chce sam decydować co z tym fantem zrobić. Przekonujesz go, że przecież cię zna, pracujesz tu już od pięciu lat, na 16 piętrze, pokój 1504, w dziale usuwania skutków tzw. „Problemu Roku 2000". Dał się przekonać, gdy obejrzał dowód osobisty, na szczęście w postaci zalaminowanego kartonika. Pokonujesz te cholerne 16 pięter, windy nie działają — sterowana są z centralnego komputera biurowca. Na dziesiątej kondygnacji zauważasz, że musiał on sterować także klimatyzacją.

Wreszcie zasiadasz przed swoim komputerem, cały ociekając potem. Qrda — myślisz — co jest grane? On też nie działa? Przecież firma dostarczająca ten sprzęt dwa miesiące temu zapewniała, że jej produkty nie przestaną działać 1 stycznia 2000 roku. Zadzwonisz do nich. Acha, centrala telefoniczna została niedawno skomputeryzowana. Chyba musisz się tam przejść.

Ale zaraz, coś gruchnęło za oknem. Skąd wzięła się ta grzybiasta chmura? Co? Rosjanie stracili kontrolę nad arsenałem jądrowym...? Nie musisz już nigdzie chodzić.

Czy taka wizja pierwszego dnia roku dwutysięcznego może się okazać prawdziwe? Czy to wszystko może zderzyć się naprawdę? Oglądając alarmujące programy czy słuchając tchnących niepokojem wypowiedzi, pojawiających się co jakiś czas w mediach, łatwo pomyśleć, że czeka nas prawdziwa Apokalipsa. Ola osób przekazujących ta informacje oczywiste wydaje się, że każde urządzenie zawierające w sobie choćby namiastką komputera będzie miało problemy z działaniem 1 stycznia. Nieważne, czy jest to pralka, kuchenka mikrofalowa, samochód, komputer czy wyrzutnia rakiet — wszystko, co ma w sobie elektronikę z pewnością przestanie funkcjonować.

Jak jest naprawdę? Czy grozi nam jakieś realne niebezpieczeństwo związane z tak modnym ostatnio „Problemem roku 2000"? Warto się nad tym trochę dłużej zastanowić, jednak aby to uczynić, trzeba uświadomić sobie, o co w tym halasie chodzi i gdzie mogą pojawić się kłopoty.

## GENEZA PROBLEMU

W pradawnych czasach (z punktu widzenia techniki informatycznej) projektanci niektórych systemów komputerowych doszli do wniosku, że aby wykorzystać każdy dostępny bajt pamięci można, zapisując datę, przedstawić rok w postaci jego dwóch ostatnich cyfr. Na przykład, zamiast 1976 zapisać 76, zamiast 1980 wstawić 80.

Misiek

# STRACH MA WIELKIE ZERA

Rok dwutysięczny przybierze więc postać 00, co równie dobrze odczytana może zostać jako 1900. Drobne sto lat.

Upraszczanie takie było efektem głównie ogromnych kosztów pamięci, stosowanych przy konstruowaniu ówczesnych komputerów. Dodatkową, prócz oszczędności zaletą było uproszczenie zapisu, gdyż i tak na co dzień datę odnotowujemy w postaci sześciocyfrowej, na przykład 28.06.99, a nie ośmiocyfrowej — 28.06.1999.

Komputerowcy owi nie przewidzieli tylko, że produkty ich (nieraz) genialnych umysłów będą pracowały nieprzerwanie wiele lat, aż do końca wieku. Liczyli, że przetrwają lat kilka, może kilkanaście, a później zostaną zastąpione przez nowocześniejsze i doskonalsze maszyny. Okazało się jednak, że tak nie jest. Projektanci nowych komputerów, zamiast tworzyć je od zera, rozbudowywali i ulepszali istniejące już rozwiązania, kopiując ich fragmenty wraz z zawartymi w nich błędami i często bagatelizując spodziewane w przyszłości problemy. W biznesie nic tak się nie liczy, jak szybki zysk i opchnięcie jak największej liczby produktów. Dodatkowym argumentem było to, że dzięki błyskawicznemu postępowi w technologii mikroprocesorów, pamięci i innych elementów hardwaru czas technicznego starzenia komputerów znacznie się skrócił, co jak gdyby pozwalało firmom odsunąć problem zgodności ich produktów z rokiem 2000 do czasu wypuszczenia następnych modeli komputerów czy wersji oprogramowania.

Rozumowanie było dość proste, aczkolwiek bardzo logiczne: „Tego modelu nie opłaca nam się konstruować zgodnie z wymaganiami roku 2000, wymaga to przecież dużych nakładów finansowych, a przecież będziemy go sprzedawać tylko przez najbliższe pół roku. Doliczmy do tego jeszcze roczek gwarancji, czyli za półtora roku, góra za dwa lata model ten powinien umrzeć technologicznie. W roku 2000 nikt z niego z pewnością nie będzie korzystał...".

## REALNE ZAGROŻENIA

Okazuje się jednak, że wcale tak nie jest. Oprócz zwykłego przywiązania użytkowników do swych cyfrowych pupili, ogromny wpływ na długie wykorzystywanie sprzętu komputerowego ma aspekt ekonomiczno — finansowy. Skoro system działa i to od lat, oprogramowanie jest sprawdzone i nie zawiera błędów, a pracownicy są odpowiednio przeszkoleni, to po co zmieniać sprzęt, przenosić ogromne, gromadzone przez lata zbiory danych i na nowo szkolić personel. Przecież to wszystko kosztuje, zabiera czas i niesie ryzyko przestojów w zarabianiu.

Istnieją dziedziny gospodarki, w których bezwzględnie trzeba te koszty ponieść, a przynajmniej sprawdzić, czy istniejącym systemom informatycznym, programom i komputerom zapewniona została zgodność z rokiem 2000. Są to przede wszystkim strefy związane bezpośrednio z finansami, więc zaliczyć do nich można wszelkiego rodzaju banki, urzędy finansowe, księgowości, działy zajmujące się rozliczeniami itp. Problem prawidłowego rozpoznawania daty przez systemy informatyczne musi być rozwiązany wszędzie tam, gdzie mogłyby pojawić się nieprawidłowości związane z jakimikolwiek płatnościami czy obrotem gotówką. Inaczej, budząc się po sylwestrowej zabawie możesz stwierdzić, że gromadzone przez lata w najbezpieczniejszym banku pieniądze gdzieś wyparowały, a do tego urząd skarbowy domaga się od ciebie składki za ostatnie 99 lat.

## ZAGROŻENIA MNIEJ REALNE

Do mniej realnych można zaliczyć wszelkiego typu mrożące krew prognozy, że 1 stycznia przestaną działać pralki, koleje, elektrownie czy cały sterowany komputerowo przemysł. W większości przypadków na funkcjonowanie tych systemów czy urządzeń data nie ma praktycznie żadnego wpływu. Sterują bowiem nimi programy nie „datowo-zależne", ale raczej „procesowo-zależne" co oznacza, że na ich prawidłowe funkcjonowanie wpływ mają rozmaite, zaplanowane czynniki, a nie data uruchomienia procesu.

Kuchenki mikrofalowej nie interesuje, jaki jest dzisiaj dzień, tylko to, że przez 15 minut ma piec tego dorodnego, belgijskiego kurczaka.

Przykład drugi, z całkiem innej beczki. Jest sobie notebook, bardzo stary, bo z 1993 roku. Według wszelkich dosowych i windowsowych testów zgodności z Y2K (angielska nazwa Problemu) pierwszego stycznia 2000 powinien się wywalić. Wystarczy jednak zainstalowanie innego, niezgodnego z dosem i windowsem systemu operacyjnego (QNX), a problem niezgodności przestaje istnieć. Wniosek płynie z tego prosty — jak się chce, to można programowo załatać istniejąca dziury.

Ostatni już przykład, ale dość mocno eksploatowany w mediach, czyli informacja, że 1 stycznia 2000 staną elektrownie i cały świat pogrąży się w gorszych niż egipskie ciemnościach. W polskiej rzeczywistości nam to nie grozi. Elektrownie wyposażone są bowiem albo w stare, analogowe systemy automatyki, które nie znają pojęcia „komputer" i do prawidłowej pracy nie wymagają daty w żadnej postaci, albo kierowane są przez instalowane w ostatnich latach systemy zapewniające zgodność z rokiem 2000.

Nie taki więc Problem straszny, ale odpowiednio nagłośniony także może przynieść zyski, tym razem firmom zajmującym się zażegnywaniem tego „potwornego" zagrożenia, a pecunia, jak wiadomo, non olet.

# SKARPETKI NA NOGACH RED HOT CHILLI PEPPERS

**Za[illegible] ba-[illegible] prze[illegible]adzała za mną wywiad w radio, czy chcę zobaczyć mojego panina. Od razu poczułem się bardzo głupio. Ona sprytnie odpowiedziała, że zdziwiła się, widząc mnie całkowicie ubranego, wciąż jednak czułem się głupio. Nie chcę, by myślano o mnie jak o nakaiatowskim dupku, czyli tak, jak mówiono o nas kiedyś.**

- Michael Peter Balzary, alias Flea

Yanoos

## POSŁUCHAJ, MICHAEL

Zmiękliśmy, oj zmiękliśmy, panie Flea. Kiedyś twoje Red Hot Chilli Peppers uważane było za jedną z bardziej zwariowanych i rozrywkowych kapel, która nie stroni od rozbrykanych panienek, rozmaitych używek i pokazywania wszystkiego, co natura podarowała. Ileż to razy graliście ubrani tylko w skarpetki na przyrodzeniach, albo nawet bez nich. Skąd czterech golasów przechodzących przez słynną Abbey Road na okładce jednej z płytek? A ta sprawa sądowa, w której Chad Smith i ty zostaliście oskarżeni o obsceniczne gesty (łącznie z symulowaniem stosunku) wobec jednej z tancerek podczas koncertu? Nikt nie zapomniał jeszcze waszych wariactw, szalonych, kipiących energią występów podczas jeszcze bardziej zwariowanych tras koncertowych. Mam przypominać wyścigi Harleyami po Stanach i Hawajach, przez które dwóch z was nieźle połamało się w czasie wypadków? Pamiętacie, jak kolesiom z Silverchair zamówiliście na koncert striptizerki i jakie mieli miny, kiedy rozebrały się one na scenie? Niezły numer wykręciliście też producentowi jednej z waszych płyt, Andy'emu Gillowi. Rozumiem, że chciał wam narzucić swoje zdanie, ale żeby tak od razu wysyłać mu odchody w pudełku od pizzy? Tak, byliście mistrzami w imprezowym używaniu życia.

Teraz starzejemy się już, nieprawdaż? Rozumiem, lata nie te, zdrowie także słabsze, a przecież Johny Fruscinate dopiero co zakończył kurację odwykową. Cud, że wyszedł z heroiny i gra, wciąż zresztą nieźle.

Ty, Flea, też czasem niedomagasz. Pamiętasz, jak lekarze kazali ci wypoczywać w spokoju przez rok z powodu syndromu chronicznego zmęczenia? Anthony Kiedis też nie ma czystego sumienia. Już co prawda nie bierze dragów, ale kiedyś był ich przyjacielem.

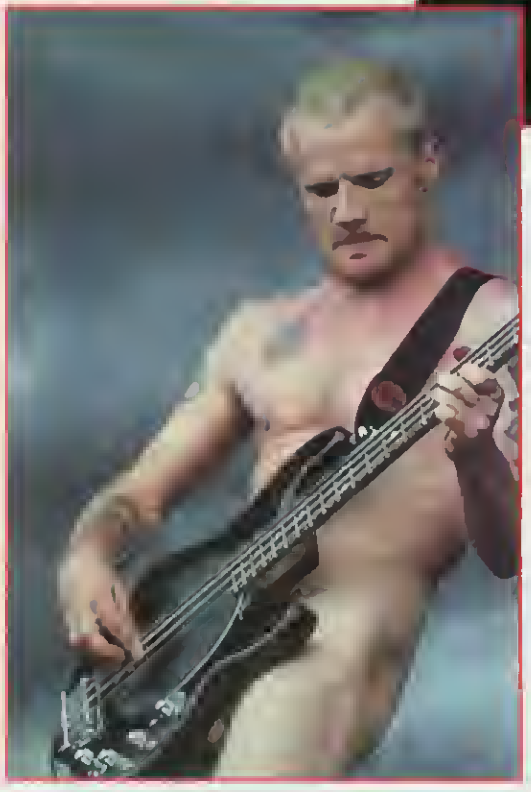
Wiem, że kiedy zaćpał się Hillel Slovak, długo nie mogliście się pozbierać, a zespół prawie się rozleciał. Teraz jesteście czyści, gracie, właśnie wydaliście płytę „Californication". Jest bardzo dobra, mówi jednak to samo, co ja - jesteście starsi, dojrzalsi, spokojniejsi. Tak, są tu buzujące kawałki w starym stylu, jak chociażby „Get on top", ale skąd tyle balladek i utwo-

rów w średnim tempie? Są świetne, ale bardziej miękkie. Tak jak wy?

Jak doszło do tego, że z bandy zwariowanych chłopaków, ciągnących życie za warkoczyki i robiących mu głupie kawały staliście się grupą dojrzałych panów po przejściach, z napchanymi kontami i grających coraz więcej spokojnej muzyki? Opowiem o tym z twojego punktu widzenia, panie Flea.

## CZTEREJ ZAKRĘCENI I SEKS

Jak już wiecie, nazywam się Michael Peter Balzary, mówią na mnie Flea. Tak samo jak Anthony (Kiedis) jesteśmy w Kalifornii przybyszami - ja urodziłem się w Melbourne w Australii. Przez pewien czas mieszkałem z matką w Nowym Jorku, gdzie sprezentowała mi nowego ojca, muzyka jazzowego. Mieszkał tam także Anthony, zanim przeprowadził się ze starym do Los Angeles po rozwodzie rodziców.



Wiele zawdzięczam mojemu ojczymowi. Koleś naprawdę nieźle muzykował i zaraził mnie jazzowymi nutami. Grałem na trąbce, a gdy w szkole w L.A. wszyscy słuchali disco, ja uchodziłem z moimi Milesem Davisem i Dizzy Gillespim za dziwaka.

Szybko okazało się, że Anthony to równy gość. Pisał wiersze i był lubiany, a gdy ludzie zobaczyli, że nieźle gram, każdy chciał mieć mnie w swoim zespole.

Już wtedy miałem jednak na oku dwóch zakręconych kolesi - Hillela Slovaka, który zaraził mnie grą na gitarze i Jimi Hendrixem oraz Jacka Ironsa, który gra teraz na bębnach w Pearl Jam. Sięgnąłem po bass i zaczęliśmy odprawiać niezłe sztuki. Różnie nam się układało, odchodziliśmy od siebie i wracaliśmy, aż wreszcie w 1983 roku zaczęliśmy grać ze sobą na stałe szwendając się po Los Angeles. Ludziom spodobała się nasza muza. Graliśmy mieszając punk, funk, rockowe klimaty i cholera wie, co jeszcze, ale zawsze z potężną dawką energii.

Po kilku wymiatająco-zwariowanych koncertach nazwaliśmy się Red Hot Chilli Peppers, a sześć miesięcy później zgłosili się do nas faceci z EMI. My, banda młodych wariatów, podpisaliśmy kontrakt na pierwszą płytę, i to tak szybko. Może za szybko?

To właśnie podczas nagrywania w 1984 „Red Hot Chilli Peppers" (wiem, niezbyt oryginalny tytuł) wysłaliśmy śmierdzącą pizzę naszemu producentowi. Nie mogliśmy się dogadać i album wypadł słabo. Graliśmy za to bardzo dużo, a to dzięki Lindy Goetzowi, naszemu menadżerowi. Było coraz głośniej o naszej dobrej muzyce i scenicznych wariactwach.

Do wyprodukowania drugiej płyty („Freakey Styley") zaprosiliśmy boga muzyki funk, George'a Clintona. Wiecie więc, co chcieliśmy osiągnąć i zrobiliśmy to. Nasz punk/funk stał się bardziej znany, polecieliśmy nawet grać do Europy (Niemcy to dziwacy). Gdy wróciliśmy do L.A. zaczęła się prawdziwa, koncertowa jazda. Stawaliśmy się gwiazdami!

„Uplift Mofo Party Plan", następny krążek, sprzedał się tak, jak dwa poprzednie razem wzięte. Pewnie dlatego, że wyprodukował go Michael Beinhorn, który czuł naszą muzę i wiedział, czego chcemy. Teraz zaczęło się poważniejsze koncertowanie, graliśmy jako support przed naprawdę niezłymi kapelami - Beastie Boys i Faith No More. Po raz pierwszy zaczęto też dowalać się do naszych „fuckowatych" tekstów i golizny. Do dupy z taką sławą. Tym bardziej, że z Hillelem zaczynało być źle.

Postanowiliśmy wydać nową płytę w 1988, zanim trzeba było coś z nim zrobić na poważnie. Trzymał się jeszcze, ale jego uzależnienie od prochów było coraz większe. Byliśmy z nim cały czas, pomagaliśmy mu. Poleciał z nami nawet do Anglii pstryknąć zdjęcie ze skarpetkami na ptaszkach na beatlesowskiej Abbey Road, ale miesiąc po powrocie przedawkował. Trup.

Cholera, jeszcze czuję ból, który nas wtedy dopadł. Anthony zaszył się gdzieś w Meksyku i zupełnie pojechał w narkotyki, Jack odszedł, oskarżając nas o śmierć Hillela. Nie chciał nawet z nami gadać. Ja starałem się jak najwięcej grać w różnych eksperymentalnych składach, by nie myśleć o kumplu. Uciekłem w robotę.

Zostaliśmy z Anthonym we dwóch. Uspokoił się trochę, wrócił, a mnie żona urodziła Clarę, dziewczynkę, którą kocham ponad wszystko. Postanowiliśmy zagrać znowu razem.

Gitarzystą został zwariowany dzieciak, John Fruscinate, który pałętał się za nami od dawna. Uciekał ze szkoły, by z nami jeździć w trasy i wiedział, co gramy. Gdy

usłyszeliśmy, jak wymiata na wiośle, przed oczami stanął nam Hillel. Johnny był świetny! Szybko znaleźliśmy czwartego wariata, Chada Smitha, który w czasie przesłuchań zrobił prawdziwy show, i ruszyliśmy w marcu 1989 w trasę.

To wtedy okazało się, że jesteśmy zboczeńcami i ekshibicjonistami. Dlatego, że Anthony pokazał ptaszka jakiejś laluni, a ja z Chadem obmacaliśmy panienkę na scenie? Przesada. Uspokoiliśmy się nieco, gdy Kiedis znalazł stałą panienkę, a my musieliśmy zajrzeć kilka razy do sądu.

W tym samym roku wydaliśmy „Mother's milk", a Beinhorn znowu realizował nagrania. Na płytce znalazł się hicior „Higher ground", który grał wcześniej Steve

Wonder (zawsze lubiliśmy tego gościa) i „Fire" Hendrixa. Ja pograłem sobie w trzech kawałkach na trąbce, a płyta w ogóle była udana.

W czasie trasy promującej „Mleko matki" wprowadziliśmy całkowity zakaz używania narkotyków, graliśmy nieziemsko mocno, nic dziwnego, że wszyscy o nas zaczęli pisać. Sława, prawdziwa sława.

Nie wytrzymał tego Johnny. Odszedł na krótko. Wrócił, gdy nagrywaliśmy kolejną płytę, „Blood, Sugar, Sex, Magic", w roku 1991. A powstawała ona niesamowicie. Rick Rubin, nasz nowy producent, wynajął jakiś dziwaczny, nawiedzony przez duchy dom, w którym wcześniej bawili Beatlesi i Hendrix. Cóż to było za zakręcone muzykowanie, jaki klimat!

Wszystkie kawałki nagraliśmy na żywo, często zaczynając je improwizacją. W niektórych usłyszycie nawet w tle przejeżdżające samochody.

Co tu dużo gadać. Do dzisiaj jest to płytka powalająca, a wtedy była eksplozją. Cały świat śpiewał „Give it away" i „Under the Bridge", sprzedaliśmy 4 miliony kopii i nigdy nie martwiliśmy się już o pieniądze. Ruszyliśmy znowu w drogę. Koncerty wyprzedano jeszcze przed rozpoczęciem trasy i to teraz przed nami grała Nirvana i Pearl Jam. Sukces.

Niestety, gdy graliśmy akurat w Azji Johnny powiedział, że odchodzi. Bardzo nas to dotknęło, a niestety kolejni gitarzyści nie pasowali do reszty ekipy i szybko z nich rezygnowaliśmy. Na jedno z ogłoszeń przyszło 5 tysięcy propozycji. I co z tego?

Było źle. To wtedy lekarze wysłali mnie na zwolnienie, wszyscy mieliśmy już dosyć. Do tego na moich oczach umarł na ulicy kumpel, River Phoenix, gdy wyszliśmy z knajpy Johnny'ego Deppa. Oficjalny powód - zawał serca. Ja jednak wiem, jak to było. Co za bagno.

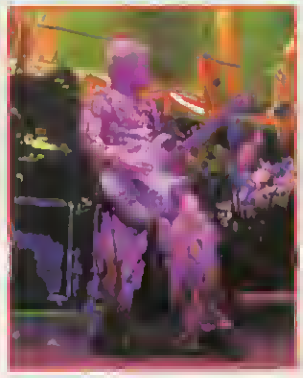
Ocknęliśmy się nieco, gdy wypoczęliśmy na Hawajach i gdy zdecydował się z nami grać Dave Navarro, były gitarzysta Jane's Addiction. Wniósł do naszej muzyki nieco spokoju, nadał jej mroczniejszy charakter i ułożył naszą pracę. Razem nagraliśmy w 1995 płytę „One Hot Minute", dzięki której wypłynęliśmy na powierzchnię zarówno w mediach, jak i w naszych pokręconych życiach. Znowu fani nucili nasze kawałki - „Aeroplane", „Walkabout" i „Friends". Po raz kolejny zrobiliśmy wielką trasę koncertową, a potem odpoczywaliśmy. Zagrałem w kilku filmach (na przykład „Big Lebowski" braci Cohen), wybrali mnie nawet gdzieś gitarzystą roku, a Anthony podróżował masę czasu po Indiach.

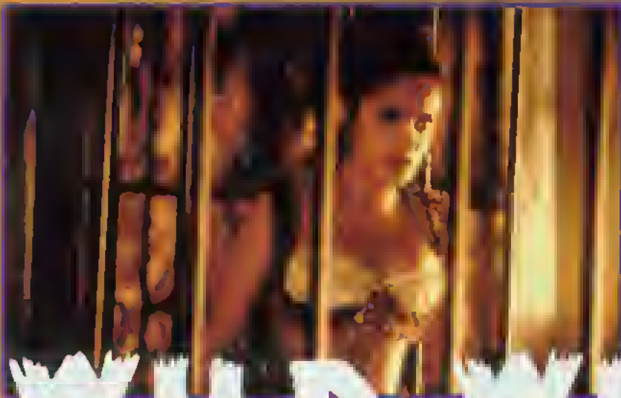
Nawiązaliśmy też kontakt z Johnnym Fruscinate. Kiepsko sobie radził. Leżał wtedy na odwyku w szpitalu, w połowie drogi do pani Kostuchy. Pomogliśmy mu z tego wyjść. Mówił, że dobiło go odejście z kapeli, że w jego głowie zaczęło dziać się coś złego. Razem z Anthonym, który też miał kłopoty z narkotykami, wyszli z dołka i zagraliśmy razem w klubie w Waszyngtonie. Cholera, ale nam siebie brakowało!

Teraz jest super. Nagraliśmy nowy album, „Californication", myślę, że bardzo dobry. Macie rację, dojrzeliśmy i spoważnieliśmy, ale jesteśmy o całą tą historię mądrzejsi.

Nadal jednak myślę, że rację miał

Chad mówiąc - „Nie ma nic przyjemniejszego, niż granie nago na scenie - ty i twój instrument".





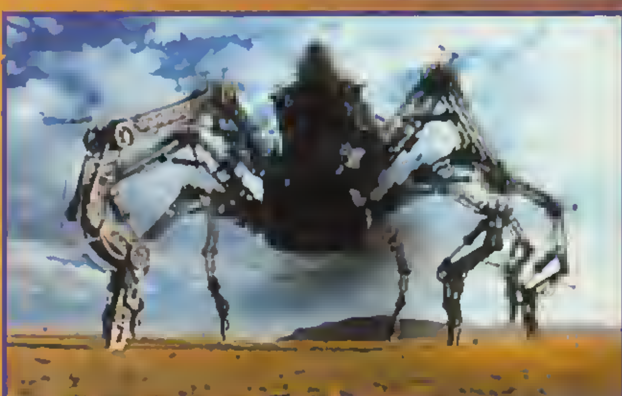
# POŁOWA FACETÓW W CZERNI KONTRA POŁOWA FACETA

Resetta

# WILD WILD WEST

Oto opowieść z Bardzo Dzikiego Zachodu.

Specjalny agent rządowy James West (Will Smith), wyjątkowo czarujący i sprytny, oraz towarzyszący mu agent Artemus Gordon (Kevin Kline), mistrz kamuflażu i specjalista od efektownych gadżetów, wyruszają w pościg za diabolicznym dr Arlissem Loveless (Kenneth Branagh). Planuje on zamach na życie prezydenta Stanów Zjednoczonych, do czego zamierza wykorzystać swoją ogromną, chodzącą broń zwaną Tarantulą. Potem, na deser, zapanuje nad światem.



Od bohaterów zależą więc losy ludzkości, życie prezydenta i przetrwanie także potrzebnej nam wszystkim kultury amerykańskiej.

Mający specyficzne poczucie humoru oraz znany z zaskakujących wizualnie filmów Barry Sonnenfeld ("Rodzina Addamsów", "Faceci w czerni") jest reżyserem, który podjął się przeniesienia nieco nietypowej opowieści o Dzikim Zachodzie na duży ekran. Najkrócej można opisać ten film jako "James Bond a la Bonanza", pełno bowiem w nim wystrzałowych gadżetów, kobiet oraz dynamicznych akcji.

Agenci, którzy zmuszeni są ze sobą współpracować, różnią się jak woda i ogień.

Artemus częściej kieruje się siłą swego umysłu niż impulsem. Czuje odrazę do przemocy i wulgarności. Jego orężem są spryt, nowatorskie wynalazki i zaskakujące przebrania, które pomagają mu ujść z życiem z wielu śmiertelnych pułapek.

Jim wyznaje teorię: "po pierwsze, po drugie i po trzecie strzelać, a dopiero, kiedy przeciwnik jest martwy, można mu ostatecznie zadać kilka pytań".

Ich wróg [illegible] Loveless [illegible] był [illegible] wojskowy i [illegible] tliwy wynalazca, który stał się ofiarą własnych naukowych eksperymentów [illegible] stracił w nich dolną połowę ciała. Teraz jako pół-człowiek pół [illegible] maszyna pragnie [illegible] świat za swe błędy.

Loveless jest [illegible] stą [illegible] mechanicznym geniuszem swojej epoki. Doskonale wie, co dzieje się we współczesnym mu [illegible] cie, potrafi też zręcznie w [illegible] stywać wyr [illegible] we w połączeniu z [illegible] konstrukcjami [illegible] żelwem. Jak na supergeniusza zbrodni przystało ma w zanadrzu wiele niezwykłych urządzeń i pojazdów.

Należą do nich choćby napędzany parą wózek [illegible] pociąg przypominający [illegible] nach [illegible] Black Death. Największym [illegible]

[illegible] blisko 2 [illegible] wa [illegible] wyglądająca [illegible] po [illegible]

[illegible] dyscypl [illegible] grafiką komputerową [illegible] dustr [illegible] Light [illegible] Ma [illegible]

[illegible] Miss East (Bai Ling) [illegible] uwod [illegible] i W [illegible] Lippe [illegible] umiejętność czyt [illegible]

W cz [illegible] do Westa Gordo [illegible] Salma Hayek [illegible] korzysta [illegible]

Film ten będzie [illegible] do [illegible] Pew [illegible] na [illegible] Artemi [illegible] Hayek [illegible] oryginał [illegible]

# WSZYSTKO WOKÓŁ NAS JAKOŚ MIERZY CZAS

## ...CZYLI O KOMUNIJNYM ZEGARKU

Dunbar

Przypomnij sobie wakacje... Poranek jednego z gorących dni, słodkie lenistwo, wczoraj bawileś się do późna. Nic nie powinno zakłócić błogostanu, nazywanego popularnie snem. Ach, pospać tak do 14...

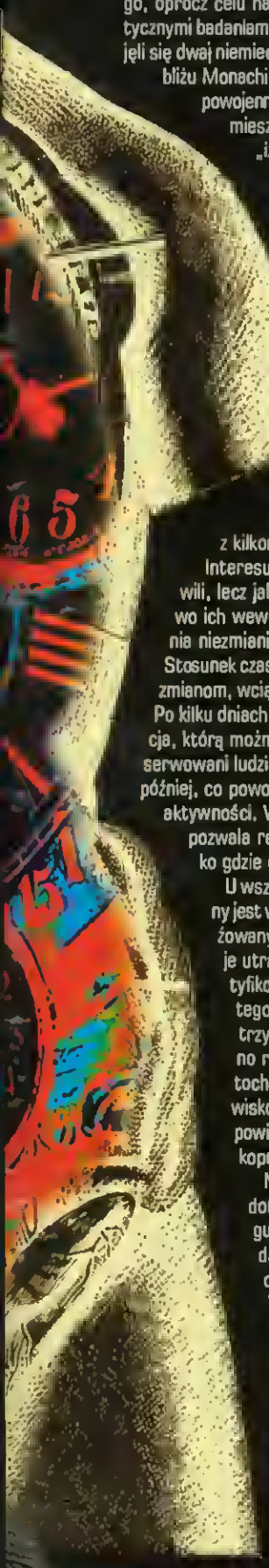
Budzisz się jednak i co gorsza stwierdzasz, że jest to godzina, o której wstajesz w (nie)normalne, pracowite dni — do szkoły, pracy, na uczelnię. Co jest grane? Skąd moje ciało wie, że jest już 9 rano? Czyżby mózg także dostał zegarek na komunię i co gorsza, regularnie na niego zerkał? Może cię to zaskoczy, ale praktycznie wszystkie organizmy żyjące na naszej planecie mają swoje „komunijne zegarki", nawet drobne owady, rośliny i grzyby.

Ludzie od dawna zastanawiali się nad fenomenem zegarów biologicznych. Jednym z pierwszych badaczy zajmujących się tym zagadnieniem był szwedzki przyrodnik, Karol Linneusz. Posiadał on niezwykły dar wnikliwego obserwowania otaczającego go świata i wyciągania cennych wniosków, co pozwoliło mu stworzyć w XVIII wieku system klasyfikacji roślin i zwierząt. Jego mniej znanym osiągnięciem jest „zegar kwiatowy", w konstrukcji którego wykorzystał zebraną wcześniej wiedzę o dobowym rytmie zakwitania różnych gatunków roślin. Linneusz obsadził sporych rozmiarów klomb kwiatami według ściśle określonego schematu, dzięki czemu widać było, jak z upływam godzin przesuwa się barwna fala rozwijających się kielichów. I tak wczesnym rankiem otwierały się pąki kozibrodu łąkowego, a ostatnie, z nastaniem wieczoru, zamykały się kwiaty liliowca żółtego.

W dzisiejszej chronobiologii, czyli nauce o odbiorze czasu przez żywe organizmy, mówi się o kilku rodzajach rytmów. Najważniejszy jest cykl okołodobowy. To ten, który odpowiada za bezlitosne budzenie cię, nawet gdy nia masz na to jeszcze ochoty. Jego pochodzenie nietrudno wytłumaczyć. Następujące po sobie od niezliczonych tysiącleci noca i dnia spowodowały, że rytm okołodobowy stał podstawową własnością wszystkich wyższych form życia, także naszą. Co ciekawe, zegar ten podlega ciągłej synchronizacji, dostosowując się do otaczających nas zmiennych warunków. Po prostu sam się nastawia, zależnie od wzajemnego stosunku pór dnie.

Pojawia się pytanie — czy człowiek odizolowany całkowicie od środowiska zewnętrznego zachowa rytm dobowy? Czy nie widząc, co dzieje się wokół, nadal będzia funkcjonował według schematu dzień-noc? Myślano o tym także w latach sześćdziesiątych, kiedy to ludzkość fascynowała pojawiająca się możliwość podboju kosmosu. Zastanawiano się między innymi, co będzie działo się z osobą żyjącą bez wiedzy o tym, jaka jest właśnie pora dnia.

Pierwsze doświadczenia wykonał na własnej osobie śmiały francuski speleolog Michel Siffre. Postanowił spędzić kilka miesięcy w zupełnym odosobnie-



niu, głęboko pod ziemią. Do mrocznych i mokrych jaskiń pchała go, oprócz celu naukowego, żądza przygód. Bardziej systematycznymi badaniami, choć pozbawionymi aż tak dużej fantazji, zajęli się dwaj niemieccy naukowcy — J.Aschoff i R. Wever. W pobliżu Monachium zaadaptowali na potrzeby eksperymentu powojenny bunkier i zbudowali w jego wnętrzu kilka pomieszczeń dla ochotników. Do mieszkańców tych „izolatek" nie docierało z zewnątrz światło ani żadne odgłosy. Badani zostali pozbawieni zegarków, radia oraz wszelkich urządzeń mogących wskazywać upływ czasu. U biorących udział w eksperymencie śmiałków rejestrowano aktywność ruchową, ciepłotę ciała, musieli oni także rozwiązywać testy psychologiczne. Nie nudzili się — czas spędzali na czytaniu, słuchaniu muzyki, itp. rozrywkach. Przebadano w ten sposób blisko 200 osób i, co ciekawe, wszyscy byli bardzo zaskoczeni, gdy dowiadywali się o końcu eksperymentu. Spodobało im się — większość wyrażała później chęć powrotu do bunkra. Nie ma się co dziwić, sam chętnie zaszyłbym się tam z kilkoma dziewkami.

Interesuje nas jednak nie to, że badani dobrze się bawili, lecz jakie wyniki przyniósł eksperyment. Początkowo ich wewnętrzny zegar pracował w sposób praktycznie niezmieniony i ciągle odliczał 24-godzinny tryb życia. Stosunek czasu aktywnie spędzanego do snu także nie uległ zmianom, wciąż osiem godzin organizm przeznaczał na sen. Po kilku dniach izolacji rozpoczęła się jednak desynchronizacja, którą można opisać krótko — doba ma 25 godzin. Obserwowani ludzie codziennie kładli się spać o około 40 minut później, co powodowało powolne przesuwanie się okresu ich aktywności. Wysnuto więc wniosek, że światło słoneczne pozwala regulować nasz niedokładny chronometr. Tylko gdzie on się znajduje?

U wszystkich ssaków zegar biologiczny zlokalizowany jest w rejonie mózgu, nazywanym jądrem nadskrzyżowanym podwzgórza, a jego uszkodzenie powoduje utratę rytmu okołodobowego. Co więcej, zidentyfikowano geny odpowiadające za funkcjonowanie tego zegara. Znaleziono ich dotychczas u ssaków trzy rodzaje, jednak podczas badań wyodrębniono również dwa geny kodujące, tak zwane kryptochromy. Związane jest z nimi zadziwiające zjawisko, które wywołało szok wśród badaczy. Jakie, powiem za chwilę, na razie postarajmy się zdjąć kopertę naszego biologicznego chronometru.

Na początek rozczarowanie — do dziś nie wiadomo, jak ulokowany w mózgu zegar odbiera regulującą go sygnały świetlne. Początkowo wydawało się jasne, że muszą odpowiadać za to oczy, a ściślej barwniki związane z widzeniem. Wykazano jednak, że myszy o zdegenerowanej siatkówce, nie reagujące na bodźce świetlne, nadal mają wyregulowany mechanizm zegara biologicznego. Gryzonie te zazwyczaj aktywne są o stałej porze doby — w nocy. W warunkach laboratoryjnych, sztucznie zmieniając długość dnia, można przestawić im zegarek tak, aby wykazywały większą ruchliwość nie od godziny 23, lecz od 15. W porządku, ale dlaczego tak samo zachowują się myszy bez siatkówki? Jak nie barwniki, to co?

Tu na scenę wkraczają wspomniane wcześniej kryptochromy, niepozorne białka wykryte z początku u roślin. Próby poznania roli tych wrażliwych na niebieskie światło związków rozpoczęto na prostszych zwierzętach — muszkach owocowych. Okazało się, że kryptochromy są co prawda skoncentrowane przede wszystkim w oczach, ale ich skupiska, spełniające prawdopodobnie rolę miejscowych regulatorów zegara biologicznego znajdują się także na narządach gębowych, odnóżach, a nawet na skrzydłach. Może podobnie jest u ludzi? (Z pominięciem skrzydeł, rzecz jasna).

Wykonano wiele stosownych doświadczeń, a efekt, jak wspominałem, przerósł wszelkie oczekiwania.

Ochotnikom zainstalowano urządzenia oświetlające skórę znajdującą się... pod kolanami, dokładnie odcinając od światła całą resztą ciała. Sztuczna manipulacja dniem dla strefy podkolanowej spowodowała wyraźną zmianę rytmu dobowego u badanych osób. Jasna sprawa? Teoretycznie tak, jednak pogląd, że bodźce świetlne mogą dochodzić do mózgu nie przez oko, ale przez skórę, jest dla wielu badaczy nie do przyjęcia. Cóż z tego, najnowsza historia biologii aż kipi od przełomów i być może jest to właśnie jeden z nich.

Natura i jej siostra — ewolucja, są przebiegłe i skąpe — nie pozwolą na utrzymanie się jakiejś niepotrzebnej cechy czy funkcji w organizmie. Na coś, co nie odgrywa roli, szkoda energii. Skoro tak, to rytm dobowy musi spełniać pokładane w nim nadzieje. Przypomnij sobie, że myszy funkcjonują w nocy — w dzień są znacznie bardziej zagrożone.

Cała przyroda jest zrytmizowana, i to na większą liczbę sposobów, niż jeden, dobowy. Zwierzęta wykazują wrażliwość także na okresowość związaną z księżycem, jak chociażby przypływ i odpływ. Jak najlepsza „wczucie się" w te powtarzalne warunki pozwala organizmom na lepsze przystosowania do nadchodzących zmian. Świadczy o tym chociażby pewien krab (Uca minax), który żyjąc w strefie brzegowej zmienia cyklicznie barwę pancerza wraz z odpływem i przypływem. Jednak najbardziej spektakularną dokładność wykazują wieloszczety z okolic wysp Fidżi i Samoa. Raz do roku, podczas październikowej nocy i w ostatniej kwarcie Księżyca biorą one udział w niawiarygodnym rytuale. Od ich ciał odrywają się końcowe segmenty, zawierające jaja albo plemniki. Cała powierzchnia wody pokryta jest ich niezliczoną liczbą — tak i tylko tak rozmnażają się te organizmy. Przecież wystarczyłby drobny błąd w regulacji wewnętrznych zegarów samców czy samic, a wieloszczety te podzieliłyby smutny los dinozaurów.

Możliwość odmierzania czasu — pór roku czy dnia, stała się dla niektórych organizmów wręcz niezbędna do przeżycia. Okazuje się jednak, że umiejętność taką wykazują nie tylko całe organizmy, lecz prawdopodobna jest istnienie także zegara biologicznego w pojedynczych komórkach. Taki czasomierz odgrywa ważną rolę podczas procesów starzenia się pojedynczej komórki, a potrafi odliczać chociażby liczbę podziałów, jakie ma ona za sobą.

Prawie wszystkie komórki w naszym ciele posiadają zdolność do namnażania się przez podział, dzięki czemu godziny spędzone na siłowni zrobią z ciebie Arnolda, a gleba zaliczona na rowerze nie kończy się brakiem naskórka na kolanie do końca życia. Normalne jednak komórki nie dzielą się w nieskończoność — górną granicą jest 40-50 podziałów (tzw. limit Hayflik'a). Oznacza to istnienie jakiegoś mechanizmu zdolnego do odnotowywania każdego podziału jako, załóżmy — kreski na ścianie.

Jego właściwości są jednak na tyle mało znane, że trudno wdawać się w jakiekolwiek szczegóły.

To tyle na temat komunijnego prezentu zamontowanego w naszych organizmach.

Zauważyłem przed chwilą, że mój wewnętrzny zegar informuje mnie o zbliżającej się porze wchłaniania, ale to już zupełnie inny, precyzyjny mechanizm.

O TYM, CO SAM CHODZI

# HISTORIA KUTA NA CZTERY KOŁA

Trycki

Jeszcze 100 lat temu istniał w Wielkiej Brytanii przepis, który mówił, że przed jadącym samochodem musi stąpać w odległości 30 kroków człowiek, wymachujący czerwoną chorągiewką. Miał on za zadanie ostrzegać przechodniów przed piekielną machiną — automobilem.

Pod koniec XX wieku trudno uwierzyć w tę historię. Stulecie, które wkrótce ujrzy swój koniec można śmiało określić mianem wieku motoryzacji i komputerów, w odróżnieniu od wieku XIX — pary. Rozwijający się na naszym globie przemysł samochodowy zapewnił pracę milionom ludzi, doprowadził do skokowego wręcz rozwoju gospodarki wielu krajów, wyznaczył status zamożności przeciętnych ludzi oraz zaprowadził poczciwe i wiernie służące przez wieki czworonogi — konie, do stajni zapomnienia.

## NO TO JEDYNKA

Sto lat temu samochód był drogowym dziwadłem. Pierwsze znane historii modele nie przypominały w niczym dzisiejszych bolidów. Pokraczne, napędzane zawodnymi silnikami parowymi, bez resorów, toczyły nierówny bój z dyliżansami i wszelakimi odmianami bryczek. Jak to jednak w historii bywa, kilku pasjonatów zainteresowanych pogłębianiem wiedzy doprowadziło do powstania pierwszego protoplasty automobili. Do trójki ojców nowoczesnego samochodu zaliczyć należy trzech panów: Francuzów Etienna Lenoira i Alphonsa Beau de Rochas oraz Austriaka Sigfrieda Marcusa. Ci zdolni naukowcy udoskonalili niezależnie od siebie silnik spalinowy, czyli serce dzisiejszych maszyn.

Konstrukcja takiego silnika była prosta jak przysłowiowego cepa. Opary benzyny, zasysane z powietrzem do cylindra, zostawały sprężone i w końcu suwu sprężania zapalane za pomocą iskry elektrycznej. W cylindrze poruszał się tłok, który przekazywał powstałą w wybuchu siłę za pomocą specjalnego pasa przez wał korbowy na tylne koło napędowe. Po drodze znajdowało się sprzęgło i skrzynia biegów. Dorzućmy do tego sprawny hamulec i można już było szaleć po drogach. Z prędkością 4 km/h.

Ciężko w to dziś uwierzyć, ale tylko tyle dało się wykrzesać z pierwszych bolidów. Koń by się uśmiał, tym bardziej rechotali więc wozacy, bez trudu wyprzedzający pokraczne jeszcze samochodziki. Przyszedł jednak czas na...

## ...KARLA BENZA I GOTLIEBA DAIMLERA, CZYLI DRUGI BIEG

W swoich pracach dwójka wynalazców zajmowała się teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami konstrukcji i działania silnika spalinowego. Obaj panowie przeprowadzali badania nad jego zastosowaniem w konstrukcji samochodu. Niezależnie od siebie zbudowali pod koniec XIX wieku silnik wyposażony w zapłon elektryczny, układ chłodniczy i umieścili go w zwyczajnej, acz nieco przerobionej bryczce. Dodali układ kierowniczy, założyli zwykłą gumę na drewniane dotychczas koła i auta były gotowe. Obaj konstruktorzy osiągnęli to, na czym niewątpliwie najbardziej im zależało, czyli komercyjny oraz techniczny sukces — żądni nowinek Niemcy zaczęli przesiadać się z dyliżansów na coraz popularniejsze samochody.

Wiadomości o pokazaniu się na drogach samojezdnych i w pełni sprawnych maszyn rozeszła się bardzo szybko po świecie. Niemieccy wynalazcy zaczęli sprzedawać swoje udane konstrukcje za granicę. W Europie i w Stanach Zjednoczonych zaczęły powstawać pierwsze fabryczki produkujące te pojazdy na małą skalę. Na przykład, znana dziś francuska firma samochodowa Peugeot, która w owym czasie montowała rowery, kupiła licencję na produkcję silników od Oeimlera i rozpoczęła trwające do dziś wytwarzanie automobili. Stopniowo po światowych drogach, może jeszcze nie najszybciej, ale za to z dostojeństwem, zaczęły jeździć auta.

Nie od razu jednak podbiły one serca mas, na przeszkodzie stanęła głównie wysoka cena oraz nieufność potencjalnych nabywców do nowego wynalazku, tym bardziej uzasadniona, że pierwsze benzynowe silniki były bardzo awaryjne. Dodatkowym czynnikiem zniechęcającym klientów do zakupu samochodu była ograniczona pojemność baku, przez co auto nie nadawało się na dłuższe wycieczki. A stacji benzynowych jeszcze wtedy nie znano.

Mimo przeciwności losu samochód nie pozostał jedynie zabawką dla bogatych snobów z wyższych sfer. Wysiłki nad dopracowaniem szczegółów konstrukcyjnych silnika spalinowego oraz samego samochodu przynosiły zadziwiające owoce. Zastosowanie nowego typu gaźnika i czterobiegowej skrzyni oraz zwiększenie pojemności cylindra uczyniło z pokracznego samochodu coraz szybciej i sprawniej działający pojazd.

W 1895 roku powstał we Francji pierwszy w świecie automobilklub (ACF), którego działalność polegała na organizowaniu jazd konkursowych i szerzeniu wiedzy o samochodzie. W rocznicę założenia klubu odbył się pierwszy rajd na trasie Paryż- Bordeaux-Paryż, liczący 1175 kilometrów. Zwycięzca, pojazd marki Panhard-Levasor, osiągnął porażającą i zapierająca dech szybkość — 24,4 km/h. Co jeszcze bardziej niewyobrażalne, już dwa lata później rekord został pobity aż o 14 km! Osiągnięcie tak znakomitej prędkości było możliwe dzięki, uwaga, uwaga, uwaga, zastosowaniu na kołach obręczy elastycznych, czyli pneumatyków — pradziadów współczesnych opon. Nie muszę dodawać, że desperaci startujący w tych straszliwych i mrożących krew rajdach cieszyli się powszechnym uznaniem dam.

Gogle, powiewający szaliczek... To były czasy!

## WRZUCAMY TRÓJKĘ

Przełom w historii rozwoju samochodów przyniosły lata dwudziestych naszego wieku. Efektem zwiększania obrotów silnika, pojemności skokowej oraz liczby cylindrów, a także nowych konstrukcji skrzyni biegów, był znaczny wzrost wagi auta. Wymuszało to na konstruktorach poszukiwanie odpowiedniego podwozia, przez co zmotoryzowany, podobny do bryczki pojazd tracił swój dotychczasowy kształt, powoli nabierając współczesnego wyglądu, zwiększał się także komfort jazdy.

Postęp zauważalny był golym okiem. Dziewięć lat po pierwszym rajdzie, auto marki Hemery osiągnęło prędkość niespotykaną u wielu dzisiejszych współczesnych wozów — 175,4 km/h. W tym okresie pojawili się też konstruktorzy, których nazwiska złotymi zgłoskami ozdobiły historię automobilizmu. Wielu z nich zostało unieśmiertelnionych, a ich nazwiska noszą auta najbardziej renomowanych i kultowych współczesnych marek — Austina, Morrisa, Forda, Oldsmobila. Model auta pomysłu Austina z czterocylindrowym silnikiem służył Anglikom jako taksówka. Morris produkował tanie sportowe wozy a Ford zasłynął wprowadzając produkcję taśmową słynnego na cały świat modelu T.

Chyba nigdzie indziej poza komputerami myśl techniczna nie rozwijała się tak szybko. Co rusz konstruktorzy opatentowywali nowe typy podwozia, a silnik czterocylindrowy, iskrownik wysokiego napięcia czy rozrusznik elektryczny stawały się normalnym wyposażeniem samochodu. Wóz otrzymał również akumulator i co za tym idzie — światła elektryczne.

Po zakończeniu pierwszej wojny światowej świat docenił automobile i stawał się coraz bardziej zmotoryzowany. Samochodu używano do transportu, wycieczek za miasto i. .. napadów. Europejczycy nie pozostawali w tyle za kolegami zza Atlantyku, u których motoryzacja rozwijała się wręcz rewolucyjnie. Po drogach Europy jeżdżono Fiatami, Peugeotami, Mercedesami. Nawet Adolf Hitler rozumiał, jak ważnym przedmiotem codziennego użytku są samochody, rzucając w 1939 roku hasło — "samochód dla każdego Niemca". Tak właśnie powstał Volkswagen, którego nazwa w wolnym tłumaczeniu oznacza "samochód dla ludu".

Tuż przed wybuchem II wojny światowej motoryzacja stała już na bardzo wysokim poziomie. Szybkość obrotów silnika powiększono do 6000 obr/min, wprowadzono zapłon iskrownikowy, usprawniony gaźnik i pompkę benzynową. Powiększono także moc aut poprzez dodanie kolejnych cylindrów, których liczba dochodziła już do ośmiu. W latach 30 naszego wieku już nikt nie jeździł 20 na godzinę. Rekord prędkości z roku 1929 wynosi. .. 372,34 km/h, a pod koniec czwartej dekady po drogach globu ziemskiego jeździło blisko 35 mln samochodów.

## CZWÓRKA I PIĄTKA

Po drugiej wojnie światowej przemysł motoryzacyjny przeżył jeszcze większy boom, a po obu stronach Atlantyku samochód stał się wyznacznikiem luksusu. W latach siedemdziesiątych produkowano w Stanach Zjednoczonych tak zwane krążowniki szos, monstra o ogromnej pojemności silnika, które pochłaniały paliwo jak przysłowiowy smok. Powstawały nawet specjalne kina, w których można było obejrzeć film nie wysiadając z samochodu.

Jednocześnie rosnąca liczba wypadków śmiertelnych skupiła wysiłki konstruktorów na zapewnieniu bezpieczeństwa kierowcy i pasażera. Pojawiły się pasy bezpieczeństwa, ABS i inne gadżety, zaś kryzys końca lat osiemdziesiątych wymógł na konstruktorach budowę tańszych i bardziej oszczędnych samochodów. Pojawił się elektroniczny wtrysk paliwa, który reguluje jego zużycie, karoserię z blachy zaczęto uzupełniać plastykowymi częściami, pojazdy stały się mniejsze, ale za to bardziej funkcjonalne.

I jak to czasem w życiu bywa z brzydkiego kaczątka poruszającego się z prędkością 4 km/h wykluł się piękny łabędź, który potrafi przekroczyć już barierę dźwięku i pędzi z nią w przyszłość. Jak będzie wyglądać samochód za 50 lat? Myślę, że wiemy o nim tak samo mało, jak panowie Daimler i Benz na temat dzisiejszych maszyn.

DUŻA ZABAWA W MAŁYM SAMOCHODZIE

# KARTING

Wszyscy na pewno widzieliście młodych chłopaków pędzących po torach wyścigowych w miniaturowych, nierzadko karykaturalnie wyglądających bolidach. Niektórzy z was być może spróbowali nawet własnoręcznie wykręcić kilka kółek. Jeżeli tak, to jestem pewien, że od tamtej chwili jeździcie regularnie - karting to sport bardzo wciągający. Odstrasza jednak wielu nastoletnich zawodników astronomicznymi jak na polskie warunki cenami akcesoriów.

Co ciekawe, prawda o kartingu jest zupełnie inna od opinii krążących wśród ludzi nie związanych ze sportem. Nie jest to wcale zabawa dla dzieci, ale bardzo poważna wyścigi w których startuje masa ludzi dorosłych, nierzadko przyjeżdżających na tory z dziećmi, również kierowcami wyścigowymi.

## ZACZĘŁO SIĘ W KALIFORNII

Gokarty to jeden z genialnych wynalazków rodem z USA. Pierwsze próby ganiania się domowej konstrukcji pojazdami odbywały się już we wczesnych latach pięćdziesiątych, jednak entuzjeści mini-bolidów nie potrafili zorganizować się aż do roku 1957. Wtedy to na parkingu stadionu futbolowego Rose Bowl w Pasadenie (Kalifornia) odbył się pierwszy prawdziwy wyścig.

Miano pioniera sportu kartingowego przylgnęło do Done Bobericka, trzydziestotrzyletniego wtedy prawnika, on sam jednak przyznaje, że równie wielki udział w rozwoju dyscypliny mieli Art Ingels, Duffy Livingstone i wielu innych. Don był wielkim fanem sportów motorowych i akrobacji samolotowych. Jego pasję podsycali legendarni kierowcy Grand Prix tamtych czasów - Fangio, Farina, Hawthorn. On też chciał się ścigać, jednak bez ogromnego ryzyka towarzyszącego początkom Formuły 1.

Pierwszym kartem Dona był „Drone" skonstruowany przez Roya Desbrowa (wspólnik w interesach Arta Ingelsa). Pojazd napędzany był silnikiem o pojemności 250 cm sześc., wyjętym z bezzałogowego minisamolotu używanego przez armię amerykańską. Taka konfiguracja stała się standardem i nie zmieniła się do dziś - najmocniejsze karty mają pojemność dokładnie ćwierć litra. Nieco inna jest jednak moc...

Panowie bardzo szybko zorientowali się, jaką popularność może zyskać wymyślony przez nich sport i postanowili założyć organizację zrzeszającą zawodników oraz ustalającą obowiązujące zasady. Dwunastu kierowców powołało do życia Go Kart Club Of America, zaś jego pierwszym prezesem został Dick Van der Veer.

Lata sześćdziesiąte to początek zawrotnej kariery kartingu. Z czasem wyodrębniły się kla-

sy, grupy wiekowe, powstały kluby w praktycznie kazdym cywilizowanym kraju. Wyścigi kartów są po dziś dzień kuźnią talentów, a prawie 100 proc. kierowców F1 zaczynało właśnie od miniaturowych bolidów. Sport ten został wreszcie zaakceptowany przez masy.

## ŚWIĘTO W BERCY

Jak wspomniałem, prawie wszyscy wielcy mistrzowie Formuły 1 mają za sobą sukcesy w kartingu. Niemiec Michael Schumacher, dwukrotny mistrz świata, został członkiem klubu kartingowego w swoim rodzinnym mieście w wieku 4 lat. Dwa lata później nie miał już sobie równych i zwyciężył w mistrzostwach klubu. Między piętnastym a osiemnastym rokiem życia dwukrotnie zdobywał tytuł mistrza Niemiec (większa konkurencja jest tylko we Włoszech), raz mistrza Europy i raz wicemistrza świata. Bardzo podobnie wyglądała kariera innego mistrza, Fina Miki Hakkinena. Sześciolatek dawał się na torze ostro we znaki starszym kolegom, aż wreszcie został sześciokrotnym mistrzem Finlandii.

Jedynym z mistrzów ostatnich lat, który nie miał zadnego kontaktu z kartingiem, jest Jacques Villeneuve. Zaczął w dość nietypowy sposób, od jazd bolidem Formuły Ford w szkole kierowców w Quebec (Kanada). Być może właśnie dlatego tak kiepsko radził sobie w mistrzostwach ELF-a w kartingu, organizowanych corocznie w paryskiej hali Bercy.

Magnesem przyciągającym tam gigantyczne wręcz tłumy i liczne media są nazwiska startujących kierowców. Po zakończeniu sezonu F1 na torze spotykają się wielkie sławy - Michael Schumacher, Mika Salo (wygrał dwa lata temu), Jacques Villeneuve (przeważnie zamykał stawkę), Johny Herbert (dawniej doskonały zawodnik brytyjskiej sceny kartingowej), Alex Zanardi (kiedyś CART, teraz F1), Jimmy Vasser (CART), Pedro Lamy, oraz wielu innych obecnych i byłych zawodników ścigających się na co dzień najszybszymi wozami świata.

Oprócz sław sportu motorowego w mistrzostwach startują też najlepsi zawodnicy różnych organizacji gokartowych. Różnica w czasach jest dość spora - najlepsze okrążenie Miki Salo było o prawie sekundę gorsze od przejazdu najszybszego kartingowca. Na torze F1 sytuacja zapewne byłaby odwrotna.

Bilety na „dobre" miejsca w Bercy nie są tanie - od 160 do 200 zł. Tyle samo kosztuje wstęp na koncert Whitney Houston. Co wolicie obejrzeć?

## KARIERA

Jak zacząć? Na początek proponuję wycieczkę na tor kartingowy. Poznacie ludzi, zobaczycie na własne oczy na czym polega zabawa, wreszcie za uzbierane w pocie czoła pieniądze przejedziecie kilka kółek. Jeżeli spodoba wam się ta rozrywka, powinniście poważniej podejść do sprawy.

Na początek zadajcie sobie pytanie: chcecie jeździć rekreacyjnie, czy ścigać się zawodowo w organizowanych periodycznie imprezach, mistrzostwach i pucharach? Drugi wariant jest może ciekawszy, ale pociąga za sobą olbrzymie nakłady finansowe, przerastające możliwości niejednego rodzica. Cena profesjonalnie przygotowanego gokarta dorównuje kosztom zakupu samochodu małolitrażowego, a to tylko początek drogi...

Zacznijcie od używanego sprzętu, zapłacicie zdecydowanie mniej niż za nowy. W Polsce w użyciu są (między innymi) karty napędzane silnikami z motocykla WSK, Simsona, a nawet motorami z większych kosiarek do trawy! W ojczyźnie kartingu, USA, opcje dla początkujących są w praktyce dwie: pięciokonny Briggs lub nieco mocniejsza Yamaha o pojemności 100 cm sześc.

Nigdy nie kupujcie części do karta bez zasięgnięcia języka u osób doświadczonych. Niektó-

RooS

rzy sprzedający widząc, że mają do czynienia z nowicjuszem, potrafią bez litości wcisnąć mu najgorszy chłam za zawrotną cenę. Dokonując zakupu w obecności mechanika uniknięcie też wadliwych części. Karty nie należą do sprzętu specjalnie awaryjnego ze względu na dosyć prostą budowę, jednak poszczególne części mechaniczne dość szybko się zużywają i wymagają okresowej wymiany. Dotyczy to w szczególności bardzo drogich silników, których żywotność w ogromnym stopniu skracają wszelkie przeróbki podnoszące moc. Zakup dobrego, nowego lub mało używanego silnika o mocy ponad 10 KM to wydatek minimum 3 tys. zł. Silniki przeznaczone do poważnego ścigania się kosztują nawet ponad 5 tys. zł, a można je jeszcze ulepszyć stosując na przykład supercharger (sprężarkę), gadżet podnoszący moc o kilkadziesiąt procent.

Mając silnik, warto kupić „klatkę", czyli nadwozie gokarta. Pojazdy do wyścigów na torach asfaltowych są płaskie i odkryte, jedyną wystającą częścią jest kolumna kierownicy. Istnieją także karty przeznaczone do jazdy po wertepach (tzw. „dirt racing") - kierowca otoczony jest stalowymi rurami chroniącymi głowę w razie zdarzającego się czasem dachowania. Najzwyklejsza , otwarta klatka odciąży wasz portfel o mniej więcej 2 tys. zł, nowsze konstrukcje to wydatek powyżej 3 tys. zł.

Do szczęścia potrzeba już bardzo niewiele. Jeżeli kupiliście używaną „budę", w komplecie powinny być felgi i komplet (mniej lub bardziej zużytych) opon. Gumy kosztują do kilkuset złotych za sztukę, dlatego ostra i częsta jazda będzie bardzo kosztowna.

Na koniec wystarczy dokupić kilka gadżetów: kask, kombinezon, buty i rękawiczki itd. Zwykłe karty jeżdżą na standardowym, dostępnym na stacjach benzynowych paliwie. Profesjonalne konstrukcje korzystają z bardzo drogich mieszanek o liczbie oktanów przekraczającej setkę. Cena takiego paliwa jest astronomiczna.

Wyliczając ceny chciałem uzmysłowić wam, że mało kogo stać na poważne ściganie się gokartami. Bez sponsora pokrywającego przynajmniej część wydatków, osiągnięcie dobrych wyników jest bardzo trudne, szczególnie wobec ogromnej konkurencji w tym sporcie. Istnieje też druga strona medalu - jeżeli nie macie odrobiny talentu, nie pomoże nawet najdroższy kart. Właściciele nowiutkich, lśniących konstrukcji też czasem wloką się z tyłu. Im nic już nie pomoże.

Pytacie jak zacząć jeździć po skompletowaniu sprzętu? To bardzo proste. Dowiedzcie się, czy w waszym mieście jest tor. Przejdźcie się tam kilka razy i porozmawiajcie z obsługą. Udzielą wam wszystkich niezbędnych informacji (terminy, zasady, koszty, nagrody). Droga do sławy stanie otworem.

## TEN PIERWSZY RAZ

Gokartową inicjację przeszedłem na torze Imola, mieszczącym się w Piasecznie na ulicy Puławskiej 33. Kryta dachem hala była kiedyś zajezdnią autobusową, posiada więc sprawny sys-

tem wentylacji, niezbędny do wypompowania sporej ilości spalin generowanych podczas jazdy. Wszystkie bandy zabezpieczone są murem opon samochodowych i zrobienie sobie krzywdy graniczy z cudem. Zabawa jest bardzo bezpieczna także z innych względów: obecności kasków na głowach zawodników oraz stosunkowo niewielkich prędkości rozwijanych na krętej trasie.

Wybrać można między wersją 160 cm sześc. (5.5 KM) oraz 200 cm sześc. (6.5 KM). Różnica mocy teoretycznie minimalna, jednak na torze odczuwa się ją natychmiast.

Karty są nieco zmodyfikowanymi wersjami bolidów ścigających się w poważnych imprezach. Przede wszystkim nie posiadają skrzyni biegów, a automatyczne sprzęgło olejowe pozwala zatrzymać się bez gaszenia silnika. Obecność tylko „jedynki" powoduje, że przełożenie musi być niesamowicie długie. Na tym samym biegu kart startuje i osiąga ponad 70 km/h. Przyśpieszanie jest bardzo powolne i wkrótce staje się jasne, że kluczem do wykręcania dobrych czasów na kolejnych okrążeniach jest jak najmniejsza utrata prędkości w zakrętach. Mały błąd i koniec - nie da się odrobić straty.

Tor wyposażono w profesjonalny system pomiaru czasu. Podobnie jak w F1, każdy bolid ma zamontowany nadajnik, odczytywany przez urządzenie pomiarowe na końcu prostej. Tablica wyników pokazuje aktualne czasy okrążeń, różnicę między zawodnikami oraz najlepszy czas. Niestety, zamontowano ją w dość niefortunnym miejscu - na najszybszym zakręcie toru. W efekcie nie da się jej dokładnie odczytać bez ryzykowania kraksy lub choćby dużej straty prędkości.

Karting to sport drogi, o tym już wiecie. Dwunastominutowa jazda najmocniejszym pojazdem kosztuje dobrze ponad 20 zł. Słabsze maszyny i krótsze jazdy (8 minut) są odpowiednio tańsze. Warto też skorzystać z letnich promocji - szczególnie tych środowych (jazda za pół ceny).

Nie musicie się na szczęście martwić, że wydacie od razu fortunę. Jazda jest o wiele bardziej męcząca, niż się z pozoru wydaje. Kierownica wyrywa się z rąk jak oszalała, powodując w moim przypadku dwa krwawe otarcia. Rękawiczki, obojętne jakie, są bardzo zalecane. Gokart niesamowicie trzęsie, szczególnie na szybszych zakrętach. Plastikowe siedzonko potrafi nieźle dać się we znaki, o czym przekonałem się oglądając w lustrze pokancerowane plecy.

Człowiek bez przygotowania nie będzie w stanie jeździć za pierwszym razem dłużej niż 20, maksimum 30 minut. Zaczynają boleć ręce, nogi (hamulec trzeba czasem mocno wdepnąć) i plecy. Nie wydacie więc fortuny, a posmakujecie zabawy, która wciągnie was na dobre. Gwarantuję.

Po emocjach związanych z szybką jazdą warto zaopatrzyć się w napój chłodzący i udać się na pobliski plac do gry w paintballa. Tutaj korzystając ze strzelających farbą pistoletów można pokazać, co sądzicie o koledze, który właśnie objechał was bez litości na torze. Na zakończenie miło spędzonego wieczoru warto zjeść coś ciepłego z grilla, a następnie, jak w moim przypadku, pojechać do domu leczyć rany. Obojętne jak głębokie by nie były, wiem jedno: jeszcze tu wrócę.


GOKARTY I PAINTBALL
IMOLA

ORGANIZACJA IMPREZ
TEL./FAX 648 27 14

DECYZJA
BARIERA
RYWALIZACJA
STRATEGIA
RYZYKO
TAKTYKA
SKUTECZNOŚĆ
INTEGRACJA

Z TYM KUPONEM
ZAPŁACISZ O 5 ZŁ MNIEJ
ZA JAZDĘ GOKARTEM
LUB GRĘ W PAINTBALL

Ul. Puławska 33 05 500
Tel. 757 08 23, 757 08 87
Godziny otwarcia
Pon.- Czw. 16.00-24.00
Pt. - niedz. 10.00 - 1.00

PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE!

KOSZTY WYSYŁKI PONOSIMY ZA CIEBIE

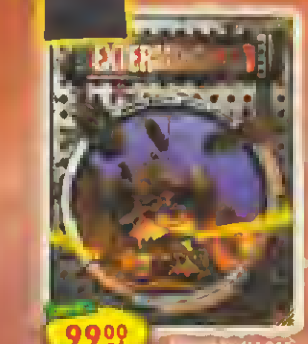
NAJNOWSZE TYTUŁY!

SALON WYSYŁKOWY

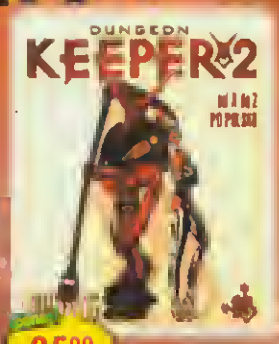
# SOFTLAND

## HITY SPRZEDAŻY!

koszulki za friko!



99⁰⁰ EXTERMINACJA



95⁰⁰ DUNGEON KEEPER 2

150⁰⁰

koszulki za friko!

145⁰⁰ THE SETTLERS III

SUPER! 49⁰⁰ MORNING

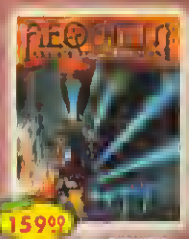
99⁰⁰ COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

NOWOŚĆ! 79⁰⁰ SPEEDWAY 99

159⁰⁰ WARZONE 2100

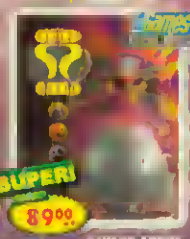
TEL. STAR WARS - THE PHANTOM MENACE

TEL. STAR WARS RACER



159⁰⁰ REQUIEM

154⁰⁰ BREAKNECK



SUPER! 89⁰⁰ SAVAGE ARENA

69⁰⁰ AIRLINE TYCOON

NOWOŚĆ! SUPER! 79⁰⁰ BRYDŻ 99

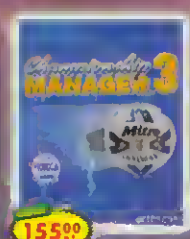
TEL. KINGPIN

149⁰⁰

149⁰⁰

75⁰⁰ DESCENT

159⁰⁰ HIDEN & DANGEROUS



155⁰⁰ CHAMPIONSHIP MANAGER 3

155⁰⁰ AMERZONE

149⁰⁰ SIM CITY 3000

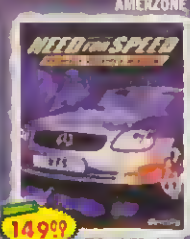
95⁰⁰

155⁰⁰ ALIENS vs PREDATOR

139⁰⁰ CORSAIRS

155⁰⁰ BALDUR'S GATE

159⁰⁰ TOCA 2



149⁰⁰ NEED FOR SPEED 4

W naszej ofercie znajdziesz [illegible] produkt sprzedawany na polskim rynku. W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

| | |
|---|---|
| Ace Ventura - 63 zł | Knight and Merchands - 45 zł |
| Anno 1602 - 139 zł | Lew Leon - 49 zł |
| Army MAn II - 159 zł | Lomax - 43 zł |
| Black Dahlia - 95 zł | Mad Trax - 65 zł |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 3 - 155 zł | NBA 99 - 149 zł |
| Croc - 55 zł | NHL 99 - 139 zł |
| Gruntz - 45 zł | Phantasmagoria - 65 zł |
| GTA Limited Edition - 129 zł | [illegible] - 95 zł |
| 139zł | Rally Championship - 75 zł |
| Hopkins - 63 zł | REDLINE - 149 zł |
| Jack Orlando - 45 zł | Pro Pilot - 69 zł |
| Jazz Jackrabbitz - 45 zł | Saga - 65 zł |

TEL. 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5

SKRYTKA POCZTOWA 11

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!